Tot.414

亲历《怪物猎人××》完成发表会&“《怪物猎人》系列”制作人采访

游戏机实用技术

UGTime

攻略透解
25周年第二弹
超级机器人大战V
钢之魂再燃！

新闻专题
随心，随形，自在游戏
NINTENDO SWITCH
体验报告

尼尔
自动人形
机械们
赌上存亡的
最终抗争

—特快专递—
遥远的时空中3 终极版
幽灵行动 荒野

塞尔达传说
荒野之息

研究中心
荣耀战魂
全收集图文攻略
地平线 零之曙光
奖杯列表+白金指南
仁王
第一武士技能装备
育成指南

176页
攻略
特刊

特别企划
革新求变or
坐吃山空
CAPCOM的
新黄金年代

—攻略—
带你畅游史上最强
日式开放世界

—特稿—
塞尔达传说
荒野开垦记



附赠 地平线 零之曙光 精美海报
仁王 劲作收藏卡

ULTRA CONSOLE GAME

2017.3B
定价：RMB 22.00
ISSN 1008-0600
06>



TV GAME半月刊
2017.3B



总第414期

COVER STAFF
封面用图：塞尔达传说 荒野之息
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017年3月16日
定　　价：人民币22.00元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



新闻专题
P14
Nintendo Switch体验报告



强作袭来
P52
塞尔达传说 荒野之息



攻略透解
P68
超级机器人大战V



攻略透解
P92
尼尔 自动人形

游见识
PREVIEW & REVIEW

游技术
NOW PLAYING

游深度
CULTURES OF GAMER

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《游戏黄金眼》——2017 年 2 月份游戏评测新鲜出炉！
还有《最上游》——诞生于 20 年前的十大经典游戏等更多原创节目持续更新中！



412期视频集合



413期视频集合

现在访问游戏时光网站，搜索 Gamehalo，
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集
每期 Gamehalo Online 的视频内容，都会以最快速度更新到游戏时光网站



诞生于20年前的十大经典游戏

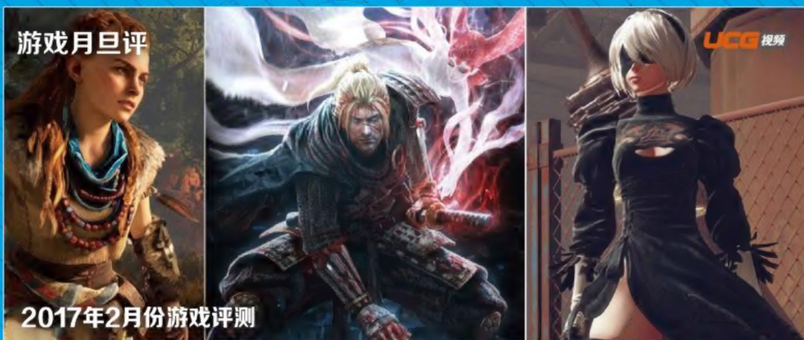
特别收录

怪物猎人××
完成发表会采访

NieR:Automata

特别收录

尼尔 自动人形
游戏黄金眼



游戏月旦评

2017年2月份游戏评测

Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

访问VGTIME 2.0网站的视频版块
即可免费观看每期UCG杂志配套的视频节目

特别收录

最上游49期
诞生于20年前的十大经典游戏

游戏月旦评
2017年2月份游戏评测

尼尔 自动人形
游戏黄金眼

怪物猎人××
完成发表会采访

新作影像集锦

地平线 零之曙光
怪物猎人 ××
幽灵行动 荒野
勇者斗恶龙 英雄集结 1+2
Nintendo Switch 上手指南
Nintendo Switch 界面介绍
钢铁格斗
乐高 世界
超级炸弹人 R

ENDING SONG
四女神 ONLINE
OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

		Wii U ④ NS
① 塞尔达传说 荒野之息		② Nintendo
⑤ ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド		③ 动作角色扮演　日版 ⑥
2017 年 3 月 3 日 ⑦	⑧ 本地 1 人	无对应周边 ⑨
售价为 NS/Wii U：6980 日元 ⑩		

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________　收藏日期 ______________________

TOPIC

Switch 在海外市场销量出色 日本市场表现一般

在任天堂的最新主机 Nintendo Switch 于 3 月 3 日正式发售几天后，著名的游戏评测媒体 IGN 对这台全新的游戏主机进行了评测与打分，最终给出的分数为 7 分（满分 10 分）。IGN 评测道：“NS 模糊了掌机和家用机的界限，但是它的哪个角色都让人觉得不太自在”。在这之前，IGN 其实对之前不少游戏主机也打过分，Xbox One 为 7.8 分、PS4 为 8.4 分、PSV 为 8.7 分，与这些主机的分数相比，NS 的分数确实是最低的。

虽然这家评测媒体并不看好这台新主机，然而 NS 在美国与英国的销量却相当惊人，甚至其在美国所取得成绩打破了任天堂的历史记录。

《纽约时报》的记者 Nick Wingfield 采访到了任天堂北美总裁雷吉，虽然雷吉没有透露 NS 的具体消息，但依然给出了不少有价值的信息。Wingfield 随后在其推特上总结道：一，NS 在美国上市两天的销量比任天堂以往任何一台主机都要高，第二名是 Wii；二，NS 版的《塞尔达传说 荒野之息》是任天堂有史以来卖得最多的首发游戏（《Wii Sports》这样的同捆游戏除外）。Wingfield 还特别指出，以往新主机在欧美地区的发售时间一般会是在年末，感恩节和圣诞节能带来销售额的高峰，但 NS 这次却选在了 3 月发售，这就更加凸显出了 NS 的销量表现之优异。

在英国，NS 的表现同样不俗。根据当地经销商透露，在上市的首个周末期间，NS 在英国地区大约卖出了 8 万套。与任天堂之前的主机相比，这个销量数字是 Wii U 上市首个周末的两倍，Wii U 当时卖了 4 万套。但与其竞争对手来对比的话，这个成绩并不出彩——Xbox One 卖了 15 万套，PS4 卖了 25 万套。不过 NS 在英国的销量已经超过了任天堂的预期，大部分零售商手中的存货都已经销售一空。任天堂所提供的有限数量的主机根本无法满足英国市场的需求。

虽然 NS 在海外市场形势大好，但在日本本土的销售成绩就较一般了。根据 Fami 通对 NS 发售前三天的推定销量，主机的销量约为 33.1 万台，《塞尔达传说 荒野之息》的销量约为 19.3 万份。与任天堂自己的主机进行对比，NDS 为 44.1 万台、3DS 为 37.1 万台、Wii 为 37.1 万台、Wii U 为 32.2 万台。与它的前辈们相比，NS 的销量确实一般。

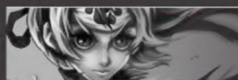
至于那些选择从日本亚马逊购买 NS 的中国玩家，虽然前段时间有收到退单的邮件，但好在亚马逊在之后解决了相关问题，使得不少中国玩家能以较低的价格顺利购买到了 NS。而国内市场目前 NS 的价格依然远高于原价，也许在第二批货到来之前，这个价格都不会轻易地降下来。

其实，本文一开始关于 IGN 给 NS 打出 7 分的消息还有后续。就在这个评分出来后不到三天，它的作者 Vincent Ingenito 在推特上表示，他刚刚接到了 IGN 的裁员通知。当某位热心的玩家询问他被裁员的原因是否与给 NS 打出 7 分有关时，他给出了“眨眼 3.5 次”的回复，并在之后表示感谢大家的关心，之后可以好好玩《地平线 零之曙光》了。



编辑围观 COMMENTS

余烬



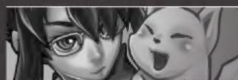
NS 这次的首发游戏阵容不算强大，能称得上是首发大作的游戏也就是《塞尔达传说 荒野之息》，况且该作还有 Wii U 版本。至于 NS 海外比本土卖得好的原因，个人觉得是任天堂“玩”的理念更符合开放的欧美人对游戏的理解。

纱迦



NS 首发阵容太弱？作为一个经历过 NGC 首发的人，表示这次 NS 的首发阵容已经不错了，至少还有一个满分大作相随。最大问题还是出在第三方上，尤其是欧美第三方，NS 各方面都很难吸引它们出手，前途不明。

三日月



考虑到 NS 的首发游戏阵容，而且发售时间也不是销售旺季，NS 的销量与其说是因为主机本身，倒不如说是《塞尔达传说 荒野之息》的功劳，而任天堂这品牌本身的号召力也扮演了重要角色。对于任天堂来说热卖固然喜人，但属于 NS 的考验才刚刚开始。

业界声音 THE VOICE

我怀着沉重的心情向大家宣布，今天早上我被IGN解雇了，这次分手相当友好。这下我终于可以开始我的狩猎之旅了。



Vincent Ingenito
前 IGN 编辑

任职了三年多的前 IGN 编辑 Vincent Ingenito 在 NS 评测中给了这台任天堂新主机 7.0 的低分，之后他在个人推特上宣布他已经被 IGN 解雇。虽然他本人并没有表明被解雇的具体原因，也没有任何实质证据证明两件事有联系，但由于其发生的时间太过接近，不少玩家还是将其联系在了一起，并为 Vincent Ingenito 的遭遇打抱不平。

彼得·摩尔将成为利物浦足球俱乐部新 CEO

2 月 28 日，客场作战的红军利物浦以 1-3 的比分负于莱斯特城，这场失利可以说已经使利物浦失去了争夺欧冠席位的主动权。赛后，利物浦官方立即宣布，利物浦将于今年 6 月迎来新的 CEO。而这位新的 CEO，正是玩家们相当熟悉的现 EA 首席运营官——彼得·摩尔。

彼得·摩尔工作生涯起初的 20 年是在体育品牌锐步度过的，之后他跳槽到了世嘉北美，正式进入游戏行业。彼得·摩尔在 Dreamcast 时期逐渐成为了世嘉北美首屈一指的人物，并最终成为了世嘉北美总裁以及首席运营官。2003 年转投微软后，彼得·摩尔成为了 Xbox 部门的副总裁，并带领团队完成了 Xbox 360 研发工作。2007 年彼得·摩尔来到 EA，并在 2011 年成为了 EA Sports 的总裁。2015 年时，彼得·摩尔被任命为 EA 的首席运营官。

对于这次成为利物浦的新 CEO，彼得·摩尔称他从小就是利物浦的忠实球迷，并且他本人也是在利物浦出生的。他在出任 EA Sports 总裁期间，甚至还将 EA 红木海岸总部的一间会议室命名为利物浦主场的名字“安菲尔德”。而对于足球这一行业，彼得·摩尔也不是外行，他在锐步的那 20 年里积累了不少经验，甚至还当过体育老师，教孩子们踢球。但不得不说，彼得·摩尔的这次跳槽让人感到意外，因为他调到如今的岗位还不到一年。

现任 EA 首席执行官安德鲁·威尔逊说道：“彼得在 EA 工作了接近 10 年时间，我对能与他共事感到非常荣幸。如果你对他足够了解，那么你将会折服于他的智慧和人格魅力。他是一位优秀的同事，也是一位出色的领袖。他关于游戏的独特眼光和热情赢得了所有人的尊敬。他能够为利物浦掌舵我们感到由衷地喜悦，而作为我个人来说，能和他成为朋友是我一生的荣幸。”





在如今这个时代，游戏行业与体育行业的交集越来越多也越来越深，而这种行业顶层人物的跳槽或者转行也许在之后会变得屡见不鲜。但无论如何，彼得·摩尔的这次跳槽都意味着这位传奇人物在游戏界中的故事落幕了。

CALENDAR 周·游记

2017.02 Feb — 2017.03 Mar

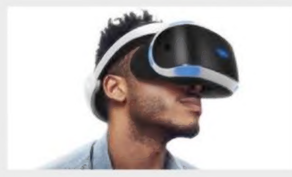
星期日 26

●Experience 宣布，恐怖冒险游戏新作《死印》将在 2017 年 6 月 1 日发售。



星期一 27

●SIE 正式宣布，截止到 2017 年 2 月 19 日，旗下虚拟现实头盔 PlayStation VR 的全球累计销量为 91.5 万台。



星期二 28

●华纳在今天正式公布了《中土世界 战争之影》，本作预计 2017 年 8 月 22 日在北美发售，登陆 PS4、Xbox One 和 PC 平台。

●微软宣布，《我的世界》在全平台已经售出 1.22 亿份，并拥有 5500 万玩家。

●利物浦足球俱乐部宣布，现任 EA 首席竞争官的彼得·摩尔将会在今年六月就任利物浦足球俱乐部的首席执行官。

星期三 01

●微软宣布将推出 Xbox Game Pass 游戏订阅服务，并将于今年春季晚期开始运营。该服务能让玩家以每月 10 美元的价格，畅玩上百款 Xbox One 和 Xbox 360 兼容游戏。



星期四 02

●《塞尔达传说 荒野之息》的媒体评分于北京时间晚上七点正式解禁，多家媒体为本作打出了满分。

●GDC 游戏开发者选择奖颁奖典礼落下帷幕，《守望先锋》再次获得了年度游戏大奖。

●微软在 GDC 上宣布，Windows 混合现实体验将会在 2018 年登陆 Xbox One 家族，包括天蝎主机。

星期五 03

●任天堂最新主机 Nintendo Switch 于今日正式发售。

●《守望先锋》公布了即将登场的新英雄奥丽莎，它是由 11 岁的天才少女工程师伊菲设计的四足机器人。

星期六 04

●Spike Chunsoft 宣布，《新枪弹辩驳 V3 大家的自相残杀新学期》将于 9 月 26 日登陆 Steam 平台。



CALENDAR
周·游记
2017.03 Mar

星期日

05 ● Spike Chunsoft 在 GDC 2017 会有上宣布，最初在 2008 年登陆 Wii 平台的文字冒险游戏《428 被封锁的涉谷》将在 2018 年春登陆 PS4 和 Steam。



星期一

06 ●任天堂向 NS 用户发送通知，确认五十岚孝司的全新作品《血污 夜祭》将会登陆 Switch。



星期二

07 ●角川宣布旗下的 PS4/PSV 游戏《神之战 超越时空》将再度延期，原定于 4 月 13 发售的本作将于 6 月 22 日上市。
●PlayStation 中国宣布，PSV 游戏《迪默 最终演奏》将于 3 月 14 日在中国大陆发售。

星期三

08 ●根据 Crytek 官方声明，世嘉欧洲和 Creative Assembly 宣布收购其位于保加利亚的 Black Sea 工作室。新工作室今后将更名为 Creative Assembly Sofia。
●于 3 月 7 日发售的育碧新作《幽灵行动 荒野》Xbox One 亚洲实体光盘版出现瑕疵，将全面下架召回，预计在 3 月中旬重新上架发售。

星期四

09 ●顽皮狗宣布，于 2002 年加入工作室，现任工作室联合总裁 Christophe Balestra 即将离职退休。
●根据台湾商标网站显示，任天堂已经在台湾注册了繁体中文商标“超级玛利欧 奥德赛”，这或许暗示本作发售时将会推出中文版。

星期五

10 ●因财务纠纷，约翰·卡马克将他的前雇主 Zenimax 告上了法庭并要求索赔超过 2250 万美元。
●电影《最终幻想 15 王者之剑》在国内上映。
●HBO 在直播活动中公布了《权力的游戏》第七季的上映日期：美国东部时间 2017 年 7 月 16 日晚上九点。

星期六

11 ●Atlus 的主机事业部部长平岡直人表示，今后会将亚洲市场作为最重点的地区，并将会最优先在亚洲地区发力。中文版《女神异闻录 5》比其他地区更早发售便标明了他们的决心。



《无人天空》获GDC创新奖 但无人上台领奖

今年的 GDC 游戏开发者选择奖（GDCA）颁奖典礼已经落下帷幕，《守望先锋》在拿下了 TGA 和 DICE 两大颁奖礼的年度游戏大奖后，又拿下了一尊年度游戏大奖。《神秘海域 4 盗贼末路》、《深入》、《防火员》、《精灵宝可梦 GO》等游戏均有拿下各自对应的奖项，而其中最值得注意的，则是《无人天空》拿下了创新奖。

与《无人天空》竞争该奖项的，包括《见证者》、《深入》、《防火员》、《精灵宝可梦 GO》，这四款作品都是创意与口碑极佳的作品。出乎不少人意料的是，最终获奖的却是《无人天空》这款有创意烂口碑的作品。而更出乎人意料的是，在组委会为《无人天空》颁出创新奖时，竟然没有人上台领奖。

当时，主持人在舞台上报出了《无人天空》的名字，但却没有人上台领奖，他不得不再报一次、两次，依然没有任何回应。主持人也只好跳过该奖项的颁奖，进入下一个环节。《无人天空》制作组 Hello Games 的成员确实没有来到颁奖典礼现场，但他们其实已经从英国来到了旧金山，只不过颁奖典礼那段时间，他们正在附近的餐厅中吃饭。

Hello Games 的主程序员 Innes McKendrick 在之后表示，他们并没有想到会获奖，他们甚至在餐桌上讨论过“我们绝对没有可能拿到任何奖项”。虽然他们在得知获奖后立刻赶往会场，但最后还是迟了一点。而工作室的另一位核心成员 Sean Murray 则说道，他们以为如果自己获奖的话，组委会应该会提前通知他们，但他们却没有这么做。

虽然《无人天空》在去年由于种种原因口碑不佳，但其自身的创新依然得到了 GDC 组委会的肯定。而就在颁奖结束的几天后，Hallo Games 对《无人天空》进行了一次大型的更新。本次更新为游戏添加了诸多新的内容，包括新的车辆、永久死亡模式、基地共享、飞船和武器的专业化系统，还通过提高分辨率和增加特效使得画面水准更进一步，甚至还对 PS4 Pro 进行了优化，支持 4K 分辨率。



经过了去年《无人天空》口碑的不佳后，制作组 Hallo Games 确实也学习到了很多。

业界声音 THE VOICE

我们不会轻易跟这么长时间以来建立起来，且还在不断增长的玩家群体说：‘你们现在玩的东西12个月之后就没用了，我们希望你们不要再玩下去，而是继续给我们钱然后换一个新游戏’，这种做法是不对的，我认为这样的时代已经过去了。



Jeremy Dunham
《火箭联盟》开发商 Psyonix 副总裁

Jeremy Dunham 在之前与 Kinda Funny Games 的采访中说，《火箭联盟》的总销量已经突破了 1050 万，而玩家的数量更是超过了 2900 万，但他们暂时不会考虑续作的开发，而是把精力集中在如何改进《火箭联盟》的游戏体验上。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

下半月苦苦等候的中文版《女神异闻录 5》就要发售了，想必又要掀起一波《P5》热潮。有趣的是在同一天还有另外两款中文 RPG 同时发售，这是准备一较高下吗？（结果很显然无法同台竞技）

本表所收录的游戏发售时间为 2017.3.16-2017.8.22

注
❶标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
❷游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年3月

- 16 PS4 闪乱神乐 桃射沙滩 / 閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH ■Marvelous ■预计售价：6980日元 动作射击 | 日版 | 17岁
- 16 PS4/PSV 加速世界VS刀剑神域 千年的黄昏 / アクセル・ワールドVSソードアート・オンライン 千年の黄昏 ■BNEI ■预计售价：7800/6800日元 动作角色扮演 | 日版 | 未定
- 18 3DS 怪物猎人×× 攻略预定 / モンスターハンターダブルクロス ■Capcom ■预计售价：5800日元 动作 | 日版 | 15岁 水无月

作为系列一贯传统的加强版《怪物猎人××》在前作《怪物猎人×》的基础上，在狩猎风格方面增加了强调进攻的“勇气风格”和兼具辅助娱乐双重功能的“炼金风格”新增怪物方面则有着天彗龙、“魔魔”角龙两大看板怪携诸多新怪压阵；而“野兽化”猎喵风格，新场景遗群岭、“道具投送队”、“装备限界突破”等大量全新要素也势必会让玩家们欲罢不能。久疏战阵的猎人们，是时候装备上自己熟悉的武器和风格，回归广阔的狩猎天地了。

- 21 PS4/XONE 质量效应 仙女座 攻略预定 / Mass Effect：Andromeda ■EA ■预计售价：59.99美元 角色扮演 | 美版 | 17岁 稀饭

在《质量效应 2》的故事过去了 600 多年后，于远离银河系的仙女座星系当中，一个崭新的故事终于迎来了开端，那就是让系列玩家期待已久的《质量效应 仙女座》。玩家将扮演庞大的移民船队中的领袖人物：开拓者，探索这个陌生的星系，这里有不少宝贵的资源和尚未被智慧生命踏足的星球，但也有着神秘而危险的遗迹和有着独特文明的原住民外星种族。但靠着全新的战斗系统和装备，玩家将排除万难，击退强敌，找到属于银河系种族的新家园。

- 21 PS4 重力异想世界完结篇 时光方舟——瑞雯的抉择 / Gravity Rush 2——The Ark of Time-Raven's Choice ■SIE ■预计售价：免费 动作冒险 | 中文版 | DLC
- 23 PS4 轩辕剑外传 穹之扉 / 轩辕剑外传 穹之扉 ■Softstar ■预计售价：233港币 角色扮演 | 中文版 | 15岁
- 23 PS4 秋叶原妄想物语 / AKIBA'S BEAT ■Acquire ■预计售价：438港币 角色扮演 | 中文版 | 12岁
- 23 PS4 女神异闻录5 / ペルソナ5 ■Atlus ■预计售价：438港币 角色扮演 | 中文版 | 15岁
- 28 PS4/XONE 黑暗之魂III 轮之都 / The Ringed City ■BNEI ■预计售价：109港币 动作角色扮演 | 中文版 | DLC
- 30 PS4/PSV 全明星无双 / 無双スターズ ■Koei Tecmo ■预计售价：460/390港币 动作 | 中文版 | 12岁
- 30 NS 三国志13 with 威力加强版 / 三國志13 with パワーアップキット ■Koei Tecmo ■预计售价：9800日元 策略 | 日版 | 全年龄
- 30 PS4/PSV 蔚蓝倒影 幻舞少女之剑 / BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣 ■Koei Tecmo ■预计售价：7800/6800日元 角色扮演 | 日版 | 15岁
- 30 PS4 东京幻都eX+ / Tokyo Xanadu eX Plus ■Falcom ■预计售价：未定 角色扮演 | 中文版 | 未定
- 30 PS4/PSV 战国无双 真田丸 / 戦国無双 ～真田丸～ ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 动作 | 中文版 | 12岁

2017年4月

- 4 PS4/XONE 狙击手 幽灵战士3 / Sniper：Ghost Warrior 3 ■City Interactive ■预计售价：59.99美元 主视角射击 | 美版 | 17岁
- 6 PS4/XONE/NS 乐高城市 卧底 / LEGO City Undercover ■Warner Bros ■预计售价：未定 动作冒险 | 中文版 | 未定
- 7 PS4/XONE 子弹风暴 全歼版 / Bulletstorm: Full Clip Edition ■People Can Fly ■预计售价：59.99美元 主视角射击 | 美版 | 17岁
- 20 PSV 迷宫旅人2-2 堕入黑暗的少女与初始之书 / ダンジョントラベラーズ2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの書 ■AQUAPLUS ■预计售价：5800日元 角色扮演 | 日版 | 17岁
- 20 3DS 火焰之纹章 回响 另一个英雄王 / ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王 ■Nintendo ■预计售价：4980日元 策略角色扮演 | 中文版 | 12岁
- 25 PS4/XONE 逃生2 / OUTLAST II ■Red Barrels Games ■预计售价：29.99美元 动作冒险 | 美版 | 17岁
- 27 PS4 尼尔 自动人形 / NieR：Automate ■Square Enix ■预计售价：398港币 动作 | 中文版 | 17岁
- 27 3DS 龙珠英雄 究极任务X / ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッションX ■BNEI ■预计售价：5700日元 桌面棋牌 | 日文版 | 未定
- 27 PS4 枪枪小妖精 / ガンガンピクシーズ ■Compile Heart ■预计售价：7344日元 动作射击 | 日版 | 17岁
- 28 PS4/XONE 小小噩梦 / LITTLE NIGHTMARES ■BNEI ■预计售价：189港币 平台动作 | 中文版 | 未定
- 28 NS 马里奥赛车8 豪华版 / Mariokart 8 Deluxe ■Nintendo ■预计售价：5980日元 竞速 | 日版 | 未定

2017年5月

- 5 PS4/XONE 掠食 / PREY ■Bethesda ■预计售价：59.99美元 动作冒险 | 美版 | 未定
- 16 PS4/XONE 不义联盟2 / INJUSTICE2 ■WB Games ■预计售价：未定 格斗 | 美版 | 未定
- 25 PS4 伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日 / Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana ■Falcom ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 中文版 | 12岁
- 25 PS4 魔女与百骑兵2 / 魔女と百騎兵2 ■日本一 ■预计售价：未定 策略角色扮演 | 中文版 | 15岁
- 26 PS4/XONE/NS Rime / Rime ■Tequila Works ■预计售价：未定 动作冒险 | 美版 | 未定

2017年6月

- 1 PS4/XONE 铁拳7 / TEKKEN7 ■BNEI ■预计售价：8200日元 格斗 | 日文版 | 未定
- 1 PSV 死印 / 死印 ■Experience ■预计售价：4800日元 文字冒险 | 日文版 | 未定
- 22 PS4/PSV 神明战争 跨越时空 / GOD WARS ～時をこえて～ ■角川Games ■预计售价：438港币 策略角色扮演 | 中文版 | 12岁
- 30 PS4 古惑狼 疯狂三部曲 / Crash Bandicoot N-Sane Trilogy ■Activision ■预计售价：39.99美元 动作冒险 | 美版 | 未定

2017年7月

- 6 PS4/PSV 欧米伽迷宫Z / ωLabyrinth ■D3 Publisher ■预计售价：未定 角色扮演 | 日版 | 17岁
- 13 PS4 最终幻想XII 黄道纪元 / Final Fantasy XII The Zodiac Age ■Square Enix ■预计售价：未定 角色扮演 | 中文版 | 12岁

2017年8月

- 22 PS4/XONE 中土世界 战争之影 / Middle Earth: Shadow of War ■Warner Bros ■预计售价：未定 动作角色扮演 | 中文版 | 未定

2017年内

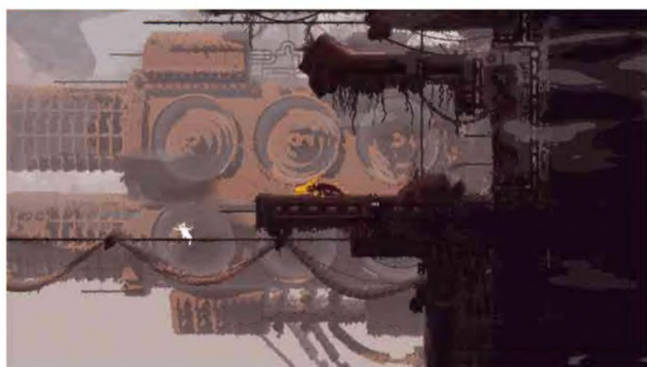
- 夏 NS ARMS / ARMS ■Nintendo ■预计售价：未定 格斗 | 日版 | 未定
- 秋 PS4 英雄传说 闪之轨迹III / 英雄伝説 閃の軌跡III ■Falcom ■预计售价：未定 角色扮演 | 中文版 | 12岁
- 秋 NS 油彩军团2 / SPLATOON 2 ■Nintendo ■预计售价：未定 动作射击 | 日版 | 未定
- 秋 PS4/XONE 荒野大镖客2 / Red Dead Redemption2 ■Rockstar ■预计售价：未定 动作冒险 | 中文版 | 未定
- 年内 PS4/3DS 勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时 / ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて ■Square Enix ■预计售价：未定 角色扮演 | 中文版 | 未定

发售日	机种	游戏名	英文/原名	厂商	预计售价	类型	版本	备注
年内	PS4 / XONE	皇牌空战7	Ace Combat 7	BNEI	未定	射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	二之国II 重生王国	Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	Level-5	未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日版	未定
年内	PS4	神秘海域 失落的遗产	UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	未定	动作冒险	中文	DLC
年内	PS4	DJMAX 致敬	DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	巫师之昆特牌	Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt	免费	桌面棋牌	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	未定	格斗	美版	未定
年内	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	未定	动作射击	美版	未定
年内	PS4 / XONE	王国之心3	Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	PS4 / PSV	无夜国度2 新月的新娘	よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	异度之刃2	XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	天堂的季节	Seasons of Heaven	Nintendo	未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	超级马里奥 奥德赛	SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	平台动作	日版	未定

新游速报

雨的世界
Rain World

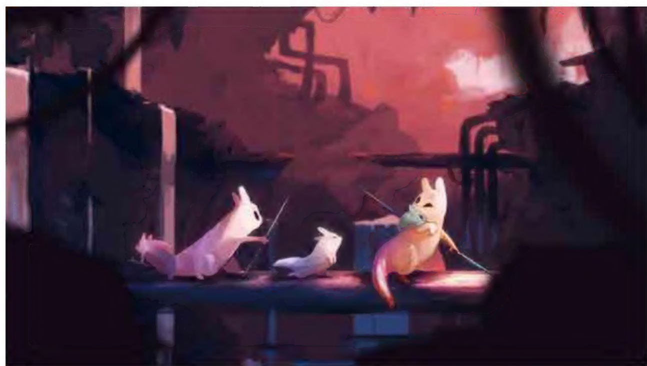
■机种：PS4
■类型：平台动作
■发行商：Adult Swim Games
■发售日期：2017年3月28日



《雨的世界》是一款美术风格以及玩法别出心裁的独立游戏，玩家将扮演一只蜗牛和猫的结合体：外表像猫却能像鼻涕虫一样延长自己身体的奇怪生物，拿着自己的小长矛为了生存在末世风格的工业世界而展开冒险。除了令人难忘的美术风格外，本作中还模拟出了一个庞大复杂的食物链，你即是猎人也是猎物。玩家时而需要狩猎比自己弱小的生物，时而则需要从强大的生物的攻击下逃生。

举个例子，玩家需要通过某个被巨大生物挡住的区域，却没有战胜它的能力，但是玩家有能力把它的注意力引向另一个比自己更加“美味”的生物上，并借此来通过这里。玩家在本作中并不会因为故事或者战斗而获得强化或者升级，只有不断地在游戏中学习，你才能克服一个又一个的难关。





宇宙小子 拯救光明
Steven Universe Save the Light

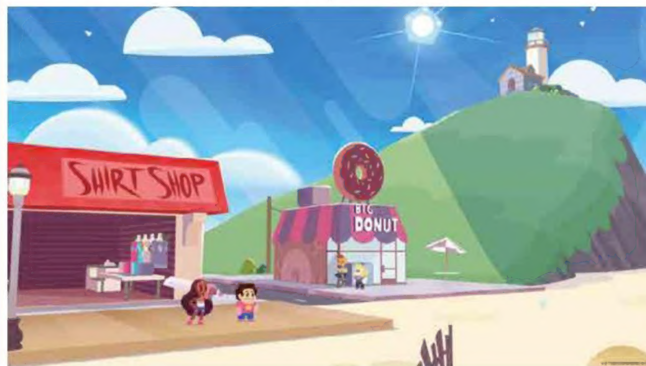
■机种：未定
■类型：角色扮演
■发行商：未定
■发售日期：未定



由 Cartoon Network 出品的动画《宇宙小子》（Steven Universe）讲述了继承了母亲宝石力量的小男孩史蒂文和其他三位宝石战士一起保护宇宙的故事。虽然故事听起来略显老套，但拯救宇宙的大背景动画讲述的更多是主角和朋友们的日常故事（顺便时不时打打怪），出众的音乐是动画的另一个亮点。

动画曾在 2015 年推出过名为《宇宙小子 进攻光明》的手机游戏，评价相当不错，甚至获得了不少不看动画的用户的好评。本作和之前的手机游戏类似，是一款角色扮演游戏，战斗系统类似于《马里奥与路易 RPG》，玩家需要在回合制的战斗选择指令，然后进行相应的操作才能顺利对敌人发动攻击或者回避敌人的攻击。值得一提的是，本作的剧本将会由原班人马负责。







黄金眼 GOLDEN EYE

■COS角色 林克　■出自《塞尔达传说 荒野之息》
■Coser 纱迦　■插画 西达cida

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

光环战争2

Halo Wars 2



XOne

[23]

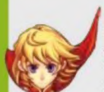
■Microsoft　■即时战略
■2017年2月21日　■中文版

游戏简介：《光环战争 2》是由 343 工作室和 Creative Assembly 联手打造的即时战略游戏，以《光环》的世界观为背景，讲述系列初代 28 年后，率领火灵的卡特舰长与新势力流放者之间斗智斗勇的故事。游戏可以在线联机，并支持 Xbox Play Anywhere。

•fans向　•策略战术　•竞技对战

优点：•画面优秀细节丰富 •闪电战回味无穷 •过场动画素质出众

缺点：•战役模式比较乏味



即时战略 +《光环》主题，就构成了这款如今玩法少见的佳作。本作的画面进步明显，视觉效果令人目炫神迷。**新势力流放者的设计十分出众，可以说是为系列又打造了一个出色的势力。**全新的闪电战简化了游戏玩法，又加入了卡牌游戏的要素，是一次非常成功的尝试。不过游戏的战役模式设计得不算成功，剧情方面也显得没有亮点，但过场动画仍然保持了极高的水平。操作方面针对手柄进行了优化，玩起来得心应手，但和 PC 版相比还是存在一定差距。



▲地图上各单位的细节描述十分到位。



《光环战争 2》符合“《光环》系列”的总体素质，无论是在游戏单位建模细节和动作丰富度上，还是在战略游戏形式对手柄的操作适应上都做得非常不错，新模式闪电战也颇有意思。但是和 Win 10 版比起来 XOne 版操作便利度天然不足，体验还是要差一些，战役流程也显得有点沉闷。



作为一款即时战略游戏，本作战役模式的关卡设计相当不错，剧情也很好地补充“《光环》系列”的世界观。而为了适应手柄操作而作出的改动使得本作即便用手柄玩也相当舒适，新增的“闪电战”模式也颇有新意。但从即时战略游戏的角度来说，本作并没有多少亮点，操作依然感觉有点别扭。

VG评论 COMMENTS

cant1101 评《光环战争 2》
游戏剧情战役延续前代内容并细微调整，高品质 CG 过场完美展现《光环战争》后续故事。多人模式中规中矩，闪电战模式将“皇室战争式”的卡牌战略模式带入《光环战争》。

Orasis 评《光环战争 2》
冲着这年头还在做即时战略游戏就应该给予好评。

超级机器人大战V

スーパーロボット大戦V



PS4/PSV

[25]

■BNEI　■策略角色扮演
■2017年2月23日　■中文版

游戏简介：“《机战》系列”25 周年纪念作第二弹，去除了系列今年经常使用的小队系统，使大致玩法返璞归真，额外行动和 Tac 系统令游戏增添了许多套路打法，在这之上还有众多新作品参战。

•fans向　•策略战术

优点：•单机作战玩法回归 •系统简单易懂 •动画质量提升

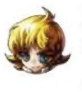
缺点：•中文版翻译有误 •后期单位差距明显 •旧作动画改动不大



近年来被褒贬不一的小队系统在本作中废除，使得收录作品数量有所减少，但剧情获得了较多的展开空间。系统部分新增了额外行动和 Tac 系统，使得系统组成十分简单明了。除此之外还大幅更改了技能习得系统，培养驾驶员变得更加容易。**本作的画面效果也比以往同平台作品有所提升，新作品的战斗动画极具魄力。**扣分点主要在于后期的战力差距上，真盖塔、魔神 ZERO 和觉醒 EVA 初号机的实力过强，使得后期关卡极其简单，然而不用它们的话后期关卡的难度又会太高。



▲极具魄力和还原度的战斗动画正是《机战》吸引fans的重点，大招看多少次都不会腻。



系统和画面都有“《机战 Z》系列”的影子，特别是战斗动画，不少之前参战过“《机战 Z》系列”作品的动画素材都直接拿过来用。当然新动画也很多，特别是几个新参战的作品，制作相当精良。中文版翻译质量一般，特别是有些 SR 点条件翻译错误直接影响游戏体验，对玩家造成了不便。



水无月

本作剧情由于一部完结，总体节奏相当紧凑，但平行世界穿越的套路容易让人乏味。相比第三次 Z，不少作品的战斗动画改进不少，新参战作品的战斗演出也非常符合原著。技能点通用的设定让培养角色便利很多，不同作品中角色和故事的互动相当有趣，加上本作有中文版，推荐多多阅读剧情。

VG评论 COMMENTS

Scorpius 评《超级机器人大战 V》
剧本略牵强，但演出效果很燃。系统有新意，整体难度偏低，不过《机战》也不靠难度来刷存在感。掌机游玩体验很棒，算是 PSV 上不可多得的佳作。减分点都给那些 DLC 吧，内心十分不爽。

Fat_tora 评《超级机器人大战 V》
对于我这个只玩过 GBA 上 OG 的人来说，本作虽是新作，但并没有什么太大的亮点。难度被大大降低了，主角机的战斗力也很强。当然游戏体验还是很不错的，肥而不腻的代入感，以及 PSV 版的便携性，躺在床上玩很爽！

尼尔 自动人形
NieR Automata



PS4

[28]

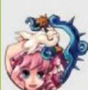
■Square Enix ■动作角色扮演
■2017年2月23日 ■日版

游戏简介：本作是 SE 于 PS3 和 X360 平台推出的双版本游戏《尼尔 完全形态 / 伪装者》的续作，讲述了人形战斗兵器与机械生命体之间的矛盾纠葛。游戏中有很多影射现实的桥段，沉重的题材会带给玩家强烈的心灵冲击。

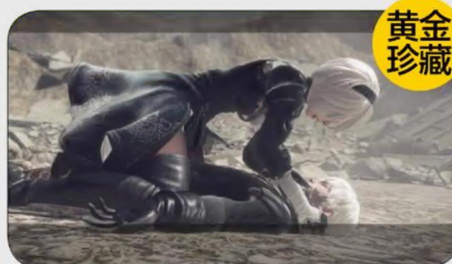
•酣畅爽快 •剧情派 •枪战射击

优点
• 现实主义的剧本
• 爽快的战斗系统
• 天籁般的配乐

缺点
• 过多的射击成分
• 画面细节简陋



尽管最先吸引到玩家们眼球的是“SE+ 白金”这个组合，但实际上本作是极具横尾太郎个人色彩的作品，特别是从二周目开始所展现出的内容与之前宣传中呈现的截然不同。**白金赋予了本作爽快的战斗系统自不必多言，充满寓言风格的剧情也是本作的特色所在。**游戏借机械之口道遍人间的悲欢离合喜怒哀乐，听上去既讽刺又悲哀。毫无疑问这是一部“至郁”游戏，但在经历了重重痛苦与磨难之后，才更坚定了活下去的决心。这或许也正是监督想要传达给玩家们的信念吧。



▲在生与死的螺旋之中，你能否寻找到那转瞬即逝的幸福？



让人回味无穷的剧情、动听的音乐、流畅爽快战斗手感，本作在这些方面的表现可谓无可挑剔。特别是剧情与战斗完美结合的演出效果和视觉效果非常赞，但是很多时候太过注重演出效果反而影响了游戏体验，比如某些固定视角的场景对玩家很不友好，BOSS 战虽然气势磅礴但是过于模式化。

水无月

从大量的空战射击内容到最后可以直接用金钱购买奖杯的设计，本作在各方面依然充满着导演横尾太郎强烈的个人风格，尽管或许是出于预算限制，本作的开放世界部分显得有点寒酸，但是在白金的打造下，良好的手感保证了战斗系统的行云流水。角色和剧情演出同样极具冲击力。

VG评论 COMMENTS

Ce1ty 评《尼尔 自动人形》
不管今年之后有多少新游戏，本作都是我的年度最佳。无论是剧情人设还是 BGM 无一不震撼着我。尤其是最后真结局，虽然删了路人不少存档看似恶趣味，但是配合当时的 BGM 和自己急切想看结局的心情，体验太赞了！

aaajia321 评《尼尔 自动人形》
改一下评价，玩了三周目后只想说真得很好，已经是我心目中日式 ARPG 神作。没玩到三周目的评价没意义。从此以后在最喜欢的游戏作品里要摆上这一部。

地平线 零之曙光
Horizon Zero Dawn



PS4

[25]

■SIE ■动作冒险
■2017年2月28日 ■中文版

游戏简介：“《杀戮地带》系列”开发商推出的全新原创作品，融合了科幻和原始文明两个看似不相容的题材，创造出了独一无二的奇特世界。玩家将会扮演出生于诺拉部族的亚萝伊，探索这个充满了机器生物和危险的世界并寻找自己身世的真相。

•视觉系 •策略战术 •剧情派

优点
• 讲究策略的战斗
• 美轮美奂的场景
• 想象力十足的设定

缺点
• 按键排布稍欠考虑
• 支线内容欠新意
• 部分 BOSS 战略枯燥



游戏的方方面面完成度都不错，但是却显得有点太中规中矩，故事背景宏大，但是整体剧情却很个人化，游戏形式看似是狩猎，其实本质上还是射击，元素当中看似有角色扮演要素，但实际上只是浅尝辄止。所以整个游戏还是给人一种开发者看似全力以赴，实际上留力三分的感觉，虽然因为是制作原创作品而情有可原，但未免留有一种没有把激情彻底释放的印象。个人最满意的还是对于机器的设定，但对战斗系统的深度并不太满意，潜行部分则感觉根本没有任何挑战性。



▲造型千奇百怪却又带着现实中生物特征的机器生物是玩家的主要对手。



本作拥有目前画面表现最好的开放式自然环境及气候特效，运用“原始”的狩猎方式与机械怪兽博弈和出色的配乐更为游戏增色不少。虽流程及任务方式都有同类作品的影子，但巧妙的设计让罐头味不至于太浓。角色在部分情节的演出较违和，升级效果也过于平淡，但仍无法掩盖本作独有的魅力！

水无月

游戏画面非常出色，且对于广阔荒野的气氛塑造，以及操作女主角和各种机械兽生死缠斗的感觉做得非常棒。不过缺点是战斗、装备系统、收集探索和支线任务等要素的设置上都略显单调。本作的剧情值得细细品味。另外，本作在普通 PS4 上帧数不太稳定，推荐使用 PS4 Pro 来游玩。

VG评论 COMMENTS

iico_0 评《地平线 零之曙光》
精致美丽的小世界，世界观以及背景设定和剧情都很出彩，不足之处在于战斗深度以及难度拿捏得不算太好。终归是原创 IP 首作，加上通关结尾强行彩蛋挖坑，就让我们期待下一作的表现吧。

耳东 评《地平线 零之曙光》
优点 ：1. 几乎最好的 PS4 画质 ；2. 丰富的武器系统 ；3. 吸引人的游戏背景设计 ；4. 开放式的地图 ；5. 可玩要素多 ：比如营地计时挑战等。 缺点 ：1. 繁杂的任务系统 ；2. 跑任务太累 ；3. 整个主线流程的叙事能力略差。

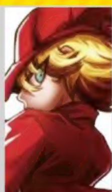
评分标准

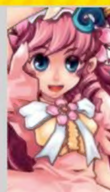
每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为“**黄金珍藏**”

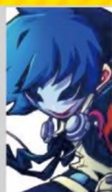
24~26分 的游戏为“**热血推荐**”

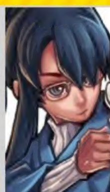

纱迦 最近《机战 V》打了一半就去游玩《荒野之息》的杂食玩家。

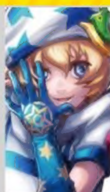

昴星团 “《机战》系列”玩家，受《机战》影响而回看旧作品。


八重樱 一个坚定不移的大叔控玩家，却被 9S 的腿掰成了正太控。


稀饭 古生物爱好者与突突突玩家，只懂单线操作的 RTS 低手。


哪尼 不敢说很懂任天堂，但总有几款必玩的任系平台游戏。


三日月 育碧旅游宣传片爱好者，最近沉迷在科罗拉达湖吓红鹤。


六等星 不太玩烧脑类益智游戏，总想用技术去弥补大脑需要做的事。


三味线 专注 JRPG 十数年，偶尔也会玩一些奇葩的小制作游戏。

1-2-Switch
1-2-Switch



NS

[19]

■Nintendo ■益智解谜
■2017年3月3日 ■日版

游戏简介：NS 首发的任天堂第一方原创作品，通过全新设计的 Joy-Con 控制器，结合体感操作及“HD 震动”等功能，为玩家打造了 28 款风格各异的创意小游戏。几乎可以脱离屏幕束缚且更具互动性的玩法，非常适合多人同乐。

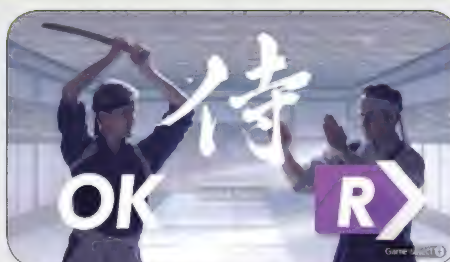
•家庭悠闲 •体感 •合作同乐

优点
• 游戏类型丰富
• 真实的 HD 震动
• 轻松上手欢乐满点

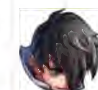
缺点
• 可玩性与耐玩度不高
• 游戏多而不精



小游戏种类丰富且充满创意，多人游玩时真是欢乐度满点。然而缺点同样明显，"HD 震动”固然新奇，但只在某些游戏中表现突出，比如晃动手柄感受铁球数量时，而大多数时候远没有官方宣传的那么特别。**28 款小游戏看似数量不少，但有很多设计简陋，可玩性上还有很大的提升空间，**虽说只是主打休闲娱乐，但过于缺乏技巧性和竞技性，则让人难以提起反复游玩的兴趣。其实本作更适合免费内置用于体现新主机的特点，而作为一款价格不低的正式版游戏，言过其实。



▲本作的真谛：真诚地凝望对方的双眼，即便他在想着怎么“弄死你”。



尽管内含的小游戏咋看之下都颇为有趣，但不耐玩这点却是硬伤，只适合于向萌新安利 NS 或者朋友聚会时玩玩。游戏希望玩家能体会到屏幕之外的互动乐趣，拔枪对决、挤牛奶等玩法很好地结合了售前所宣传的 HD 震动技术，真实的手感让人印象深刻。



全新游戏模式，交互式的游戏体验几乎适应任何年龄层的人进行游玩，为家庭娱乐注入了全新的血液。不过游戏售价过高，美工方面实在不敢恭维，部分游戏单纯只是将 NS 手柄转变成一个玩具，而非制定规则成为一款电子游戏，碰到不守规矩的玩家反倒会闹得不愉快。

剪剪世界
いっしょにチョキッと スニッパーズ



NS

[24]

■Nintendo ■益智解谜
■2017年3月3日 ■日版

游戏简介：以剪纸为主题的 NS 首发益智解谜游戏，本作支持 1 到 4 人同屏合作游玩。游戏提供了诸多不同类型的不同关卡，需要玩家操控剪纸小人互相裁剪身体后才能顺利解密并过关。合作的高频率与高要求使得本作非常适合多人同乐。

•动脑解谜 •小清新 •合作同乐

优点
• 关卡类型丰富
• 角色表情风趣
• 多人合作乐趣无穷

缺点
• 单人游玩体验差
• 关卡重玩性不高



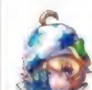
这是一款非常适合多人游玩的游戏，游戏所提供的诸多关卡需要玩家操控不同的剪纸小人进行合作之后才能通关。游戏关卡的类型相关之多，运输物体、裁剪形状、驱赶蚊虫、扎爆气球，关卡类型的的丰富以及每一关流程的短小使得游玩新鲜感能被长时间的保留。**游戏最精妙的地方并不在于不同关卡的不同设计，而在于突破关卡需要多名剪纸小人的密切合作。**一名剪纸小人能被另一名剪纸小人裁剪出一定的形状，这是突破关卡的核心也多人游玩时的最大乐趣所在。



▲剪纸小人的表情相当丰富，与某些动作配合相当滑稽。



作为 NS 首发的游戏之一，本作充分体现出了 NS 多人合作游玩的特点，多人游玩能使本作的乐趣成倍增加。游戏中的剪纸小人虽然能够进行的动作不多，但表情相当丰富，再配合上游戏整体充满童趣的画风，为游戏营造出了更多的欢乐气氛。本作虽支持单人游玩，但需要来回切换或“左右互搏”。



利用重叠消除等方式解密的玩法并不陌生，但本作却不止于此。与其说是本作是“剪纸”，不如说是在创造，利用想象力创造可以解开谜题的工具。可爱的画风以及风趣的表情在合作烧脑之余逗得玩家捧腹大笑。今后若能加入“编辑关卡”功能就更棒了。

幽灵行动 荒野
Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands



PS4/XOne

[23]

■Ubisoft ■动作冒险
■2017年3月7日 ■中文版

游戏简介：“《幽灵行动》系列”首次尝试开放世界，玩家将扮演魅影小队的一员，在玻利维亚通过收集武器以及完成不同的任务，从最底层逐步铲除臭名昭著的大型跨国贩毒组织圣塔布兰卡。

•枪战射击 •多人联机

优点
• 美丽的开放世界
• 单人游戏体验不错
• 更好玩的多人合作

缺点
• 糟糕的驾驶体验
• 任务玩法不够丰富



本作的画面相当出色，玩家可以在游戏中见到众多玻利维亚的美丽景色，地形的种类也相当丰富，不同的省份有着截然不同的景观。**玩法方面集育碧开放世界游戏之大成，虽然玩起来各种既视感但实际结合效果相当不错，如果能找到好友联机的话其游戏乐趣能成倍增长。**不过本作的细节以及玩法依然欠缺打磨，蹩脚的操作手感让玩家的游戏体验大打折扣。任务的类型依然不够丰富，无论是主线还是支线都不能给玩家带来太大的惊喜。



▲本作堪称史上最豪华玻利维亚旅游宣传片。



和高精到极点的前作《未来战士》比起来，《荒野》从很多角度都透着一股“乡土味”，不但包括整个游戏场景环境，也体现在了缺乏高科技后勤支援的主角队伍整体的装备水平上，但也的确营造出了强烈的深入敌区的作战感，且和各种毒贩头目对决的形式也没有落入千篇一律的境况。



玩法和之前的“《幽灵行动》系列”作品不太一样，缺少高科技装备以及开放世界的设定可能会让一些系列老玩家不太习惯，但实际玩起来感觉还是相当不错。但玩法变化的缺乏以及重复度略高的支线任务使得玩家在长时间游戏后会感到厌烦，但出色的多人合作部分可以弥补这个缺点。

塞尔达传说 荒野之息

ゼルダの传说 ブレス オブ ザ ワイルド



NS/Wii U

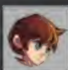
[30]

■Nintendo ■动作角色扮演
■2017年3月3日 ■日版

亮点一览

- 无比广阔的开放世界
- 玩不过来的细节和要素
- 精妙的解谜和战斗设计

10  老任这回玩的就是以量取胜，一力降十会，满分不得不服。
——玩过本作的纱迦表示不打10分不足以平民愤

10  真的可以闻到冒险的味道耶！
——初次来到户外场景的梦叶不禁感叹道。

10  很难想象一款拥有庞大沙箱的游戏，在细节的处理上能如此精细。
——沉迷于探索沙箱世界的余烬早已忘记了主线。



很多年前，当笔者观看《塞尔达传说 风之杖》的PV时，被开头的那句"Every game has a story. But only one is a legend."给深深震撼住了。纵观整个游戏史，大概也就《塞尔达传说》敢这么说。N64上的《塞尔达传说 时之笛》是全世界公认的满分游戏，如今快20年之后，系列又诞生了一款全球一致叫好的经典，它就是《塞尔达传说 荒野之息》。在开放世界游戏已经泛滥的今天，为何惟独它能够获得满分评价呢？

大

在游戏发售前，网上曾经流传过一张图，上面显示本作的地图面积之大，是《巫师3 狂猎》、《最终幻想15》等开放世界游戏的好几倍甚至十几倍。先不管这张图是否有吹水的嫌疑，至少本作的地图面积之大肯定能排进同类游戏的前几名。《荒野之息》构造了系列史上最庞大的一个世界，在这个世界上分布着超过120个迷宫、900个收集要素，火山、草原、雪山、大海、沙漠、雨林等你想象得到的地形统统都有。



需要说明的是，《荒野之息》的地图不仅是大，还具有以下两个特点：一是游戏中林克没有汽车、飞机、轮船这样的交通工具，虽然有便利的传送，但传送点必须自己去开启，因此相比同类游戏，玩家无疑要花更多的时间在路上；二是游戏中不存在不能访问的区域，同类游戏中的高山往往是不能进入区域的分界线，但是在《荒野之息》中就没有爬不了的山，也没有进入不了的区域。

不仅如此，任天堂在探索世界上没有设置任何的障碍。游戏序盘当林克获得四个解谜道具加滑翔伞后，就可以开始自由探索。虽然世界上多的是强大的敌人以及天堑，但只要有心都可以顺利到访。一个庞大的世界就这样毫无保留地向所有玩家敞开，这是真正的开放世界游戏。尽管笔者是编辑部里最早通关游戏的人，但和那些进度远远落后的同事交流时，依然总能得知世界上还存在着无数的未知之谜。任天堂此前其实并没有制作开放世界游戏的经验，一上来就提出如此高的标准并成功实施，真是厉害。

尽管玩法改为开放世界，但《荒野之息》骨子里仍是传统的《塞尔达传说》游戏。除了那些熟悉的角色、音乐、地名，游戏的精髓也得到了不同形式的传承。解谜方面，这次大的迷宫只有4个，各种小迷宫可以看作是过去大型迷宫的拆解。而一些经典的支线任务被原汁原味地保留了了下来

岂止于大

当然，地图再大，如果没有足够丰富的要素充斥其间，这样的世界也是乏味的，特别是本作还特别缺乏快速移动的手段。《荒野之息》设置了足够多的要素来点缀这个庞大的世界，这其中要特别指出的就是装备和料理设定。在《荒野之息》中所有装备都有耐久度的设定，这个数值被设定得特别低，一旦武器损坏就会永久消失。而料理是本作中林克的主要回复手段，要想制作料理，就需要到处收集食材。这两个设定迫使玩家更积极地去探索世界，也凸显了冒险的重要性和乐趣。这里举个例子，笔者有一次花了20分钟，爬上南方的一座高山，结果发现这里什么都没有。正当笔者气得想摔手柄时，突然发现这里有个小湖，里面有好多少见的鱼，一番打捞之后顿时就感觉此行不虚。正是这样的细节设置，让玩家每到一处都充满期待，更别提那数量繁多的支线、迷宫和收集了。

战斗方面，本作对动作性提出了更高的要求。在地图上四处都分布着强敌，普通一击就能打掉林克大半血的情况时有发生，面对这些敌人是躲是战，全凭玩家来决定。而即时回避之后的反击、对时机要求极高的盾返，让弱小的玩家也有了克敌制胜的法宝，而击倒这些敌人往往也有不错的回报。所以明知这些家伙和剧情毫无关系，但依然挡不住玩家跃跃欲试的心情。

此外，本作强大的物理引擎，在"化学"变化方面有出色的表现。玩家不仅可以改变物体的位移，还可以改变物质的状态，例如火可以点燃烧草，风可以吹动船，雨可以浇湿火、金属可以传导电等等。这些看似在生活中司空见惯的设定，一旦被引入到这个庞大的世界中后，就令其真实性成百上千倍地变高。

结语

完美无缺的事物是不存在的。游戏史上曾经出现过不少满分游戏，这些游戏获得满分并不是因为完美无缺，而是因为总体素质超高，或是在某一方面有着超强表现。和历史上的那些满分游戏一样，《荒野之息》也存在着一些缺点，抛开技术层面上的缺憾不说，这次的一些改动如道具种类变少、大迷宫只有4个等，就连部分系列粉丝都有些不满。《荒野之息》获得满分的理由在于它构造了一个庞大而细节丰富的开放世界，但这个世界是如此的成功，以至于就算缺点再多一倍，《荒野之息》仍然能够达到满分标准。这或许是最没有悬念的一款满分游戏。

亲历《怪物猎人××》完成发表会&“《怪物猎人》系列”制作人采访

东京对我来说并不算是一个陌生的城市，只不过在回国 3 年之后又一次来到东京，看到过去每次来东京时的上下车点——新宿西口巴士站已经移去别处时，还是颇有些小感慨的。2017 年 3 月 10 日，在嘉富康亚洲有限公司的邀请下，我有幸作为 UCG 特派媒体人员参加了 Capcom 于东京举办的《怪物猎人 ××》完成发表会，在现场第一线接触到了关于本作的诸多最新情报，并得到了单独采访“《怪物猎人》系列”制作人辻本良三先生与小嶋慎太郎先生的宝贵机会。这次我进入 UCG 后，第一次前往国外参加业界媒体活动，心情自然也是十分激动。通过这次面对面的交流采访，不仅了解到了一些关于本作开发的一些趣事，也了解到了二位制作人对于“《怪物猎人》系列”中文本地化和未来新作发展方向的一些态度。

文 水无月 美编 NINA

《怪物猎人××》完成发表会



由于前一天晚上 9 点半才赶到酒店，为了不影响第二天的活动，因此简单地吃了点晚饭后就早早睡下了。3 月 10 日一大早，在入住的酒店大堂，我和嘉富康亚洲有限公司的 Carrie 和 Alex 碰上了面。在二位的带领下，我们乘坐的士来到了位于东京品川区的 Capcom《怪物猎人 ××》完成发表会的现场。到达会场的时候已经是 11 点 40 左右，由于发表会 12 点就会正式开始，在不到半小时的时间来调试完相机之后，随着会场灯光熄灭，大屏幕上展示了一段全新的演示影像之后，《怪物猎人 ××》完成发表会于 12 点准点开始。

“《怪物猎人》系列”制作人辻本良三、《怪物猎人 ××》制作人小嶋慎太郎以及《怪物猎人 ××》导演市原大辅等人陆续登场，展示了本作之前尚未公开的一些全新要素。如“道具投送队”：这是支援猎人的研究室所开发出来的非常便利的新机能。可以向在狩猎和采集任务中的猎人们投送各种支援道具（采矿时矿工镐用完了怎么办？道具投送队帮您解决燃眉之急），只需要在任务出发前进行“投送申请”，在出发后满足道具投送条件时，装着道具的火箭就会投送到任务的猎人的所在地区；“今日调查对象”：通过狩猎指定调查对象的怪物来获得单次追加报酬的新要素。调查对象一天两次地定期变更，可以在任务柜台或任务板处确认报酬内容等详情。狩猎了调查对象的怪物、在任务完成的时候，调查对象的怪物的素材和金钱就会作为追加报酬奖励出来。通过活用这一设定，武具的生产和加工等强化猎人必要的素材收集就会变得更加简单；“装备限界突破”：能够让已经升级到最大等级的武器和防具可以进一步锻造成可以升级状态的新要素，这样使装备可以进一步强化，对挑战 G 级任务的猎人来说是非常必要的。同时本作可以直接以加工完的状态生产一部分武器。

在介绍完游戏的各种新要素之后，发表会公开了《怪物猎人 ××》的三段 15 秒真人广告，出演者还是大家熟悉的 DAIGO 和次长课长·井上聪。分别身着黑炎王套装道具服和斩龙套装道具服的 DAIGO 和井上聪也介绍了不少真人广告的拍摄花絮，在这之后还公开了大量的联动内容，包括《塞尔达传说 荒野之息》、《大神》、《逆转裁判》、《牙狼 GARO》、《出击飞龙》等诸多作品。

在现场试玩部分，辻本良三、市原大辅、DAIGO、井上聪四人联手讨伐的怪物是很多“《怪物猎人》系列”老玩家所怀念的老山龙。由于以往作品中老山龙必须要移动到决战区后才能讨伐或是击退，因此任务花费时间颇多。本作中目测老山龙任务有了不少的调整，任务地图的主要区域减少，还增加了可以在轨道上移动的炮车等辅助狩猎的工具，因此任务的节奏应该较之原来会变快很多。

在发布会结束后，我跟随着 Carrie 和 Alex 前往采访地点——二楼休息室时，恰好和 DAIGO 同乘一部电梯，我称赞了一下 DAIGO 那身黑炎王的道具服十分的帅气，而 DAIGO 也笑着表示了感谢。到达休息室后，架好了照相机，调整了一下摄像功能后，辻本先生和小嶋先生也来到休息室，采访就此开始。

《怪物猎人》系列制作人辻本良三、小嶋慎太郎采访

水无月：辻本先生、小嶋先生二位好，初次见面，请多关照。
辻本、小嶋：请多关照。

水无月：本作新增的狩猎风格“炼金风格”能使用炼金桶生成各种辅助狩猎用的炼金道具，看起来非常有趣，在之前的情报中也公开了一部分可以生成的炼金道具。那么在正式版中这个风格总共可以生成多少种炼金道具呢？
小嶋：“炼金风格”在每个强化阶段各有2种炼金物品可以生成，而全部5个阶段总共可以生成10种炼金道具。以上这些就是全部可以生成的炼金道具了。

水无月：“《怪物猎人》系列”的玩家最关心的情报可能就是作品中出现的新怪物了，本作到目前为止也公布了不少的新怪物和新“二名怪”，那么在正式版中还存在着尚未公开的新怪物和新“二名怪”吗？
小嶋：大家如果都看了PV3的话会发现在PV3最后出现了一头神秘的巨大怪物，这头怪物会在游戏中的哪里出场呢？关于这点敬请大家期待，这可是系列至今为止从未出现过的怪物类型。至于“二名怪”的话，之前已经公开过的新“二名怪”就是正式版中全部的新增“二名怪”。不过正式版中也有一些并非“二名怪”，而是更换了颜色的怪物（类似亚种）会有出场。

水无月：“猎喵”是《怪物猎人×》中新增的可操作角色，虽然很有趣但是能力比起猎人还是要差了一些，本次《怪物猎人××》新增了强度更大的G级任务，那么仅靠“猎喵”的话能够完成G级任务吗？
小嶋：只靠“猎喵”也是可以完成G级任务的，我们在设计任务难度时也会把任务难度控制在玩家无论是操作猎人还是“猎喵”，都可以顺利完成的程度。不过在操作“猎喵”的情况下任务肯定是有一定难度的，所以要充分使用各种辅助和技能，这样才能顺利完成任务。

水无月：本作中令玩家们怀念的“老山龙”回归了，不过对于老玩家来说，讨伐“老山龙”任务所花费的时间也是相当的长啊。在刚刚的完成发表会上我也看到本次“老山龙”任务的地图和之前稍有不同，是针对这个问题做出的改动吗？
小嶋：是的，我们对本作讨伐“老山龙”的任务进行了一些调整，把这个任务直接做成了类似和怪物进行最后决战的感觉，因此只要怪物一进入到第二个区域就进入了可以被击退或是讨伐的状态。这样完成这个任务所需的时间也缩短了不少。我们会让讨伐“老山龙”任务的节奏和“《怪物猎人×》系列”的高速节奏相符合。

水无月：在之前的完成发表会上公开了“装备界限突破”这一系统，让我想起了《怪物猎人4G》中的“武器极限强化”和“公会任务”等要素，本作也会有这些要素吗？
小嶋：没有，本作没有“武器极限强化”也没有“公会任务”。“《怪物猎人×》系列”在系统方面走的是符合自身风格的路线，因此增加了“二名怪”讨伐任务这些独有的要素，和《怪物猎人4G》等作品走的是不同的路线，所以不会有类似“公会任务”等要素出现。

水无月：接下来我想问一下关于今后新作的动向，任天堂新主机Nintendo Switch已经发售，那么“《怪物猎人》系列”会有在Nintendo Switch平台上推出新作的预定吗？
小嶋：总之还是先考虑3DS吧（笑）。
辻本：这次3DS上的作品我们也是非常用心去开发的，而且下周就要发售了，目前优先这方面的工作。

水无月：迄今为止“《怪物猎人》系列”中任务的地图都是分区域制的，那么今后开发新作时会考虑采用开放世界系统吗？
辻本：不管是使用分区域制还是使用开放世界，我们制作游戏时都会优先从“游戏性角度上是否成立”这一点来考虑，现阶段我们所开发的“《怪物猎人》系列”作品，都是基于分区域制，并尽可能从中体现和挖掘游戏性这一理念来进行开发的，所以现在的“《怪物猎人》系列”作品中的地图都是分区域制的。至于今后作品的拓展方向，我们在产生“有这个的话会很有趣吧”的想法的时候就会对此进行进一步的考虑，每次开发新作时我们也会想要进行各种各样的挑战。

水无月：接下来是中国玩家们非常关心的问题……
辻本：是关于中文本地化吧。
水无月：（笑）没错，请问本作会有推出中文版的预定吗？
辻本：果然是这个问题（笑），中文本地化呢……目前本作《怪物猎人××》是没有中文化的预定的，不过我也确实非常理解中国的玩家们热切期盼推出中文版的心情。不过很抱歉，这次《怪物猎人××》无法回应大家的期待，但是以后时机成熟时，我们一定会努力为大家带来中文本地化的“《怪物猎人》系列”作品。

水无月：“《怪物猎人》系列”制作组的各位，在开发“《怪物猎人》系列”时，有没有什么有趣的经历可以分享一下呢？
小嶋：……怎么说呢，比如说《怪物猎人××》中有14种武器，不同种类的武器及其针对不同怪物的测试都是分配给不同的开发人员来负责的，而且测试也不仅仅局限于只测试自己擅长的武器，这样到了游戏发售的时候，慢慢也变得擅长了，包括不同的狩猎风格也是，通过游戏测试也能慢慢熟悉自己不擅长的风格，所以各位测试人员都测试得非常认真。比如辻本先生就是负责弓的。
辻本：（笑）对，以前就是负责测试弓的，现在就是负责测试锤子了。
水无月：刚刚就看到辻本先生在试玩任务里用着锤子。
辻本：对，这次一直都是负责锤子的。

水无月：最后能否请两位向UCG的读者们以及中国的“《怪物猎人》系列”粉丝们说点什么？
小嶋：《怪物猎人××》比起《怪物猎人×》有了更进一步的进化，有更广阔的可能性和更丰富的狩猎内容，是一款能让玩家“愉悦地狩猎”的“《怪物猎人》系列”作品，大家如果找到能够让自己愉快的游戏方式，狩猎得很开心的话，那我们也会很高兴。不仅是猎人，对于“猎喵”我们也进行了大幅度强化，“猎喵”的“野兽模式”也会给玩家们带来许多乐趣，希望大家都能来尝试一下。



我们离开时又恰好和小嶋先生同乘一部电梯，小嶋先生问起我在《怪物猎人×》中喜欢的风格，我表示武士道风格是自己的最爱，并且开玩笑地抱怨了一下之前《怪物猎人××》体验版中武士道似乎被削弱了。而小嶋先生则说那不如正好来试试新的勇气风格。说起来下周六（3月18日）《怪物猎人××》就要正式发售了，相信许多读者看到这篇访谈的时候都已经正式投身于崭新的狩猎生活了吧。其实对于国内的“《怪物猎人》系列”爱好者来说，本次《怪物猎人××》依然没有中文或许还是让人有些遗憾，不过国内游戏市场的飞速发展和国内玩家对于中文本地化的殷切需求也早已成为了对于日本游戏厂商来说无法忽视的存在，各路大作也如雨后春笋一般纷纷推出中文版。在和Carrie和Alex这两位嘉富康亚洲有限公司的市场人员的交流中，我们发现彼此对于国内游戏市场的巨大商机也有着一致的共识。这次“《怪物猎人》系列”制作人辻本先生在访谈中的态度也为我们传达了积极的信号，在此也希望在不远的将来，我们也能看到“《怪物猎人》系列”新作中文版的到来。

随心 随形 自在游戏
——Nintendo Switch体验报告



日版 29980日元
美版 299.99美元
港版 2340港币

Nintendo Switch，这台承载着任天堂在家用机领域全面复兴重任的次世代主机，在3月3日如约而至。相比赢得满堂喝彩的首发大作《塞尔达传说 荒野之息》，NS本身得到的评价则要逊色一些。当然，这种可以在多个形态和使用模式间切换的方案，还是第一次运用到成熟的游戏主机产品当中，相信大家对于主机本身的功能和体验都有着不少疑问。如果你仍然犹豫不决且怀揣观望的态度，那么这篇Nintendo Switch的首发体验，将会给你答案。

NS首发机型有“灰色”和“红蓝”两种配色，差别仅在于JoyCon控制器的颜色，主机本身及其他配件无任何差别。



▲灰色



▲电光蓝&电光红



①Nintedo Switch本体
②Nintedo Switch底座
③JoyCon（L/R）控制器
④JoyCon握把
⑤电源适配器（宽电压）
⑥HDMI连接线（1.5m）
⑦JoyCon腕带
⑧使用说明书（港版增加中文说明）

此次NS首发地区包括香港，不过港版主机实际上就是日版，只是在包装盒上加贴了一张“香港原装行货”标签。另外增加了繁体中文的使用说明以及将电源适配器换成了大三角的英标插头，系统本身依然不含中文。如果不是特别在意保修的话，不必纠结购买哪个版本，因为主机和游戏都不锁区。

Ninitendo Switch硬件规格	
尺寸	高102mm×宽239mm x 厚13.9mm（安装Joy-Con时）
重量	约398g（安装Joy-Con时）
屏幕	6.2英寸电容式多点触控屏，最大分辨率1280 x 720
芯片	NVIDIA定制4核处理器
储存容量	内置32GB，可通过MicroSD扩展至最大2TB
通讯功能	802.11ac无线网卡/蓝牙4.1
影像输出	最大分辨率1920 x 1080，60fps
声音输出	HDMI（对应PCM5.1声道）、立体扬声器（掌机模式）、3.5mm音频接口
电池容量	内置4310mAh锂电池

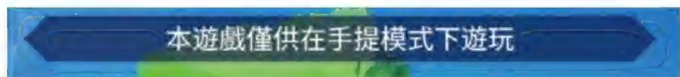
Nintendo Switch

游戏相关说明

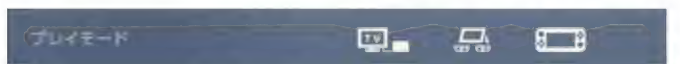
NS采用卡带作为游戏媒介，尺寸小巧方便携带，且运行时无需安装到主机当中，不必占用额外的容量。当然我也跟风尝了尝味道，确实有种难以言喻的苦味，非常难吃。官方表示这是他们为了防止孩童误食卡带而专门加入了无毒无害的苦味添加剂（Denatonium benzoate），毕竟这是任天堂有史以来最小的卡带，如此贴心的设计绝对值得称赞。

支持模式

一般情况下，支持TV模式的游戏都可以支持掌机模式或桌上模式，但反之则未必。比如《VOEZ》这款使用触屏操作的音乐游戏，在TV模式下虽然也可以运行，但无法进行任何操作，在画面上方也会提示玩家“本游戏仅供在手提模式下游玩”。



鉴于NS共有三种模式，那么如何确定不同的作品具体支持在哪些模式中运行呢？如果是实体版游戏，那么在外包装的背面会清楚地标明支持的模式及玩家人数。数字版则会在eShop的游戏介绍中一一列出，玩家在购买前务必确认清楚。



兑换点数

以往大多数任天堂平台的游戏中会附带一张“小黄纸”，玩家可以使用上面的代码兑换虚拟点数，不断累积后用于兑换礼物。NS游戏依然延续了这一传统，但取消了“小黄纸”，而是将Nintendo会员的黄金点数兑换码直接集成在游戏中，具体领取方式如下：

1. 插卡卡带，按+\-键进入游戏设置界面。

2. 选择“My Nintendo Rewards Program”，点击“Earn Points”，注意选对想要领取的账号。

领取黄金点数仅限实体卡带版，数字版游戏不支持（数字版一般是购买后直接增加点数），并且每张卡带只能领取一次，因此通过这一功能，玩家还能够非常直观地判断卡带是否为二手。另外，不同价格范围的游戏，可兑换的黄金点数有所差异，具体如下：

4001~5000日元/40~49.99美元游戏：10点
5001~6000日元/50~59.99美元游戏：12点
6001~7000日元/60~69.99美元游戏：14点
7001日元以上/70美元以上游戏：16点

版本升级

系统默认开启了游戏的自动升级，只要在网络畅通的前提下就会自动检测并更新。如果想要手动更新，按+\-键进入游戏设置界面，在Software Update中选择Via the Internet通过网络更新，未来系统升级后，还可以从本地的其他玩家那里接收更新（Via LOCAL Users），当然目前尚未开放。

存档管理

本机上的不同账户在同一款游戏中的存档是分开的，前往System Setting→Manage Save Data/Screenshots→Delete Save Data中即可查看和管理。

由于存档只能放在内置空间中，我们是无法将其转移到MicroSD卡中并导出的，而官方也并未提供本地或线上的存档备份功能，因此一旦出现存档损坏，或是不小心的误操作，那么只能乖乖认命啦。



删除游戏

按+\-键进入游戏设置界面，在Manage Software选项下可以删除游戏，有两种选项：

Archive Software：删除数据但保留图标，卡带游戏不支持，数字版游戏再次点击图标后可重新下载。

Delete Software：删除图标在内的所有数据，数字版游戏需要到eShop中才能重新下载。

重新下载

从eShop中可以重新下载被删除的数字版游戏，觉得麻烦的话可以前往账号管理页面，在Re-Download一栏中会列出玩家所拥有的，且目前不在本机上的游戏。



Nintendo Switch

使用须知

有关 NS 主机、底座、Joy-Con 控制器等硬件功能，已经在 412 期的发布会专题中做了非常详细的说明，这里便不再重复了，有需要的玩家可以回过头查看一下。本次我们将着重从具体的使用方面入手，帮助大家更快地熟悉这台全新的主机。

关机及睡眠

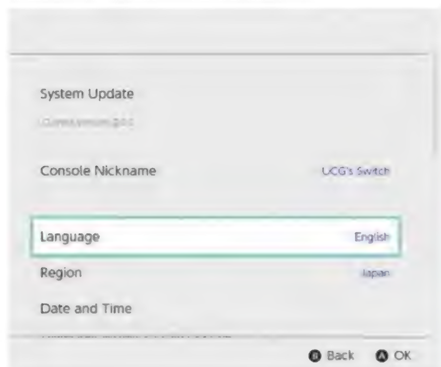
短按 NS 主机顶部的电源键或长按 Joy-Con（R）上的 Home 键后选择 Sleep Mode，都可以让主机进入睡眠状态。在 System Setting → Sleep Mode 中可以设定主机在不同模式下，经过多长时间未操作后自动睡眠。

睡眠状态下，正在运行的游戏会在后台保留，联网下载也会继续。需要注意，Joy-Con 无法唤醒处于睡眠状态下的主机，必须短按电源键来唤醒，之后再按下 Joy-Con 的任意按键让主机识别，接着连续按三次同一按键即可解除锁屏（该功能可在 System Setting → Screen Lock 中关闭）。

若想重启或关机，需要长按顶部电源键，在 Power Options 选项中选择 Restart 或 Turn Off。

系统语言

NS 的主机系统语言不含中文，不能将地区设定为香港，港版主机也不例外。不过 NS 的系统比较简单，因此不算是太大的问题，相信官方会在后续通过系统更新追加。玩家可以从系统主菜单的 System Setting → System 中更改 Language（系统语言）和 Region（地区），考虑到英语的使用范围更广，因此下文中所有的介绍部分都会以英文为准，希望各位读者能够理解。



虽然系统不带中文，但中文游戏依然可以完美运行。比如《VOEZ》、《超级炸弹人 R》等作品，只要进入游戏后在设置中更改语言选项即可。



存储空间

扩容

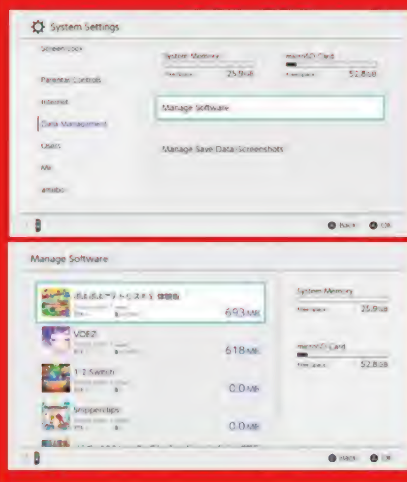
NS 内置 32G 的存储空间，除去系统占用部分，实际可用容量为 26G 左右。虽然卡带游戏不需要安装数据，但对于习惯购买数字版游戏的玩家来说，还是太寒酸了。要知道《勇者斗恶龙 英雄集结 1·2》的数字版容量为 26.8G，已经超过了内置空间的上限。

当然，NS 允许玩家使用 MicroSD 卡进行扩容，最大支持到 2TB（需要将系统升级到 2.00 版本）。目前推荐购买 128G 容量，正规品牌的价格在 250~300 元之间，往上一档的 256G 价格则飙升到了 700~900 元左右，性价比不高。



储存卡的插槽隐藏在主机背后支架的下方，开启后插入即可。之后所有的数字版游戏、更新数据、DLC 等内容都会默认使用外置空间，且不可更改（已有内容不会也不能转移）。屏幕截图同样会默认存储到外置空间中，不过可以在系统设置里更改。而游戏的存档依然会使用内置空间，无法转移和更改。

管理



在系统主菜单的 System Setting → Data Management 可以查看储存详情并进行管理，这里分别列出了内置空间和外置空间的剩余容量。选择 Manage Software 查看所有游戏的空间占用情况，游戏标题下方的标志表示其存储位置。Manage Save Data/Screenshots 中则可以管理存档和屏幕截图。

备份/还原

MicroSD 卡只能与一台机器绑定，插入另一台新主机时系统会提示需要格式化，若有重要资料请提前做好数据备份。

使用读卡器将卡内数据全部拷贝到电脑上，虽然截图、数字版游戏等内容均可备份，不过当我尝试将备份的数据再一次拷回 MicroSD 卡后（该卡已经与其他主机绑定过，且再次与原主机绑定并格式化），原有截图可以正常查看和使用，而数字版游戏虽然也顺利还原了，但运行时都出现了报错提示，无法正常游玩。目前尚无法确定是我自己的操作方式有误，还是任天堂故意为之。但无论如何这是有可能会发生的情况，希望任天堂后续能够推出专门的数据备份/还原功能，毕竟如果我想更换容量更大的 MicroSD 卡，却需要把数字版游戏全部重新下载一遍，实在是太不友好了。

The software was closed because an error occurred.

发现数字版游戏出现报错提示后，此时玩家可以前往 System Setting → Data Management → Manage Software 中，打开游戏详细页，选择最下方的 Check for Corrupt Data 让系统查找正确文件进行修复。但是在我的测试中，所谓的修复也是重新下载整个游戏，并不能节省时间。



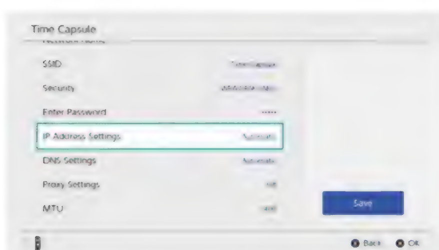
联网设定

NS 主要通过无线的方式进行网络连接，毕竟需要频繁地在多个模式间切换，而现在无线路

由器几乎也是每家每户的标配了。首次开机后系统便会引导玩家设定网络，也可以之后到系统主菜单的 System Setting → Internet → Internet Setting 中搜索并连接。



如果想要更改当前连接网络的各项设定，比如换 IP、DNS、设定 Proxy 等，请在 Internet Setting 中选择当前连接的网络，在 Change Setting 中做进一步修改。



NS 搭载了 802.11ac 无线网卡，支持连接 5G 频段的信号（5G 频段干扰少，速度快，需要路由器本身也支持），但购买日版或港版主机的玩家可能会出现无法搜索到 5G 信号的情况。这是因为不同国家所规定的 5G 频段信道范围有所差异——中国可用的 5G 信道范围是 149~165，包括香港、台湾、美国在内的大部分地区或国家同样支持，但这个范围恰恰在日本是禁用的，因此几乎所有的日版电子产品（手机、电脑、PS4 等）在国内都会出现无法搜索 5G 信号的问题，而这次港版 NS 实际上就是日版贴个标罢了，中招在所难免。



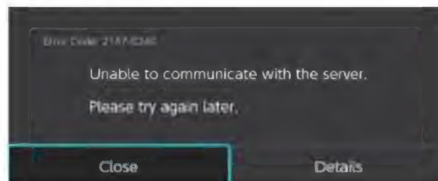
当然这是有解决办法的，一些功能比较完善的路由器允许用户自己设定更大范围的信道，因此只要调整到 36~64，或 100~140 这两个日本支持的信道范围即可。另外美国的电子产品支持 36~165 全范围信道，所以购买美版路由器也是解决方法之一。如果你并不在意 5G，那么可以无视以上的说明，像平常那样连接普通的 2.4G 无线信号即可。



另外，第三方外设厂商，比如老牌的 HORI 也推出了 USB 接口的有线网卡转换器，在 TV 模式下将其接入底座的 USB 接口，即可连接网线。我们并未购入这款配件进行测试，不过目测只是基于 USB2.0 接口的百兆网卡，就速度上来说可能会比无线时更慢。而理论上我们甚至可以使用 USB Type-C to Type-A 转接器，将这个网卡也接到掌机模式下的 NS 本体上，不过相信不会有人愿意这么干吧（笑）。

国内联网体验

从实际体验来看，笔者所使用的南方电信网络（100M 带宽）与 NS 网络服务的连接情况并不理想，比如访问 eShop 或是管理账号时，不时会出现访问失败的情况，下载数字版游戏的速度也相当感人，或许等到香港地区的网络服务上线后会有所改善。



目前想要获得更畅快的联网体验，最好的办法依然是“科学上网”，笔者实际测试了东京服务器和台北服务器，不仅访问更加稳定，下载速度也能够达到 1.5M/s~2M/s，算是非常不错的成绩了。当然这也和服务器本身相关，想要有这样的体验，额外的花费必不可少。



添加好友

游戏提供三种加好友的方式：

1、Search for Local Users

两名附近的玩家，只要同时选择相同的符号即可成为好友。

2、Search for Users You Played With

可以直接向正在进行联机的玩家发出申请

3、Search with Friend Code

通过好友码（FC 码）发出申请，个人觉得这是相当落伍的设计，既然都支持 Nintendo Accounts 了，难以理解为何还要继续坚持 FC 码这种繁琐又难以记忆的方式。

在最下方也提供了“建议好友”的功能，如果玩家在 Miitomo 或者 Mario Run 中登录过相同的 Nintendo Accounts 账号，那么那些移动游戏中的好友将会罗列于此。

屏幕截图



以前想要在任天堂的主机上截张图并导出，可不是件容易的事儿。不过在 NS 上，屏幕截图反而是主打功能之一，任天堂甚至专门加入了一枚截屏键，位于 Joy-Con（L）的按键下方。

大多数时候玩家都可以一键截图，不过带有敏感信息的画面，比如“账号登录页”、“eShop 付款页”等，或是游戏厂商本身不允许时，则会禁止截图。截图分辨率固定为 720p，且画质上有一定损失，并不能完全反映游戏画面的真实水平。

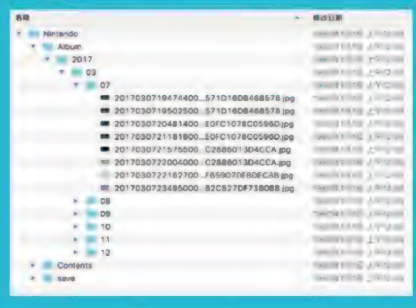
编辑分享

主界面上选择 Album 可以查看所有截图，按 Y 键则会根据作品进行分类，方便查找。

选择一张图片并按 A 键（Editing and Posting），可以在“Add Text”中添加简单的文字效果，并通过“Post”分享到 Facebook 和 Twitter 两大社交平台上，当然对于国内玩家而言没有太大意义。

截图导出

关闭主机并取出 MicroSD 卡，通过读卡器连接至电脑后，截图便保存在 Nintendo/Album 文件夹下，系统默认按照年/月/日的规则，将图片归类到不同的文件夹下，拷贝出来即可。



三种模式 自由切换

TV模式

接近于传统家用机的使用方式，适合在家中使用，接入电视等显示设备享受大屏幕所带来的视觉表现，也方便与亲朋好友们享受多人游戏的乐趣。







使用方法

打开NS底座的后盖，将电源适配器和HDMI线分别接入对应接口，另一头接上插座和视频输出设备。

从主机上取下Joy-Con控制器，因为进入TV模式后，插在主机本体上Joy-Con只能充电而无法使用。





将NS主机轻轻放入底座中，由于底座内部采用了弹性触点的设计，因此玩家无需特意调整对齐。连接成功后，主机屏幕自动关闭，此时画面会从连接的显示设备上输出，整个过程无缝切换，即便是在游戏当中也无需重新开启。



注意事项

NS底座必须接入电源后才能正常工作，但不提供额外的性能提升。不过由于工作在更高的电源功率下，因此可以保证主机处于最优状态下运行，默认分辨率提升至1080p。底座还额外提供了两个USB2.0和一个USB3.0，目前仅能用于连接手柄等配件，无法使用移动硬盘等储存设备。

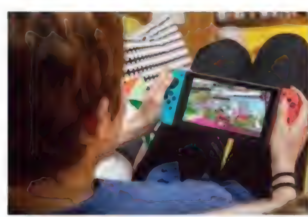
另外，NS底座虽然采用塑料材质，但整体分量感十足，非常稳固。插入主机的凹槽部分留有相当大的空间，理论上不必担心在插拔过程中屏幕会与底座摩擦。当然保险起见也可以贴个膜，不会影响正常使用。

音频输出

TV模式下默认通过HDMI接口进行音频输出，如果你使用不带音箱的显示器，那么可以通过主机顶部的3.5mm接口连接耳机或音箱，同样可以输出。

掌机模式

将Joy-Con与主机本体结合，通过自带屏幕显示画面并手持游玩，拥有如同掌机一般的便携性。它还是迄今为止屏幕最大、性能最强的家用游戏掌机。







使用方法

将Joy-Con分别接入NS主机本体两侧，系统会自动识别并连接。



掌机模式中，系统层面的操作同时支持按键和触屏，甚至可以当成平板电脑来使用，但游戏中则未必。目前大多数游戏只能使用按键操作，并不对应触屏，任天堂也没有提供虚拟按键的功能，因此不要奢望只带主机本身出门。

供电与续航

在掌机模式下，我们依然可以通过底部的USB Type-C接口连接电源适配器进行充电。由于此时电源功率为5V 2A，因此在外出时只需要一跟USB Type-C数据线，就可以连接移动电源为NS充电，从而延长使用时间。NS主机本身的电池容量为4310mAh，现在主流移动电源几乎都在10000mAh甚至以上，即便算上充电损耗，也能增加近两倍时间的续航。



根据官方说法，根据不同的游戏，NS可以提供2.5小时~6.5小时左右的游戏时间。经过我们的实际测试，在屏幕亮度为50%且开启WiFi联网的情况下，《塞尔达传说 荒野之息》的运行时间在2.5~3小时之间，只能说不过不失吧。

触屏体验

任天堂终于用上了电容式触屏，玩家总算不必再用触控笔"指指点点"了。目前支持触摸操作的游戏不多，比较有代表性的就是Rayark出品的音乐游戏《VOEZ》，实际体验下来表现还是非常不错的，手感顺滑且响应灵敏。惟一的缺点就是装上Joy-Con后整体过宽，握持状态下触摸屏幕比较不便 拆掉Joy-Con倒是非常合适，但是边缘会有些咯手。

Nintendo Switch Jon-Con使用指南

桌上模式

虽然也是将主机脱离底座独立运行，但介于“TV 模式”和“掌机模式”之间，做到便携性的同时，仍然强调“分享”的乐趣。





使用方法

将 Joy-Con 控制器取下，根据不同的游戏，Joy-Con 的使用方式也会发生变化。既可以单人双手操作，也可以将其中一个与他人分享，或者连接更多的 Joy-Con 进行联机游戏。具体设定方式请参考“Joy-Con 使用指南”部分。



打开主机背面的支架，将其展开到最大的角度，此时会听到“咔哒”一声，之后将主机摆放到所有玩家都方便观看的平面上即可。注意由于支架的位置偏右侧，因此并不非常稳定。



贴心设计

和机身的塑料不同，支架采用了比较柔软且韧性较高的材质，这么做是为了避免因玩家使用不当而折断。如果你不小心用力过猛或是放入底座时忘了收起，导致支架与主机分离，只要对准位置稍稍用力将其按回去即可。任天堂这个快装设计确实非常贴心。

充电问题

由于充电口在主机的正下方，因此处于桌面模式时无法连接电源适配器，解决方法是额外购入官方支架，当然如果你手里有以前的 3DS 官方支架，也可以完美搭配 NS 使用。



Jon-Con 控制器的背面设有一个圆形的按钮，用于锁定。当你想把 Joy-Con 从任何设备上取下（主机、握把、腕带等），请先按下这个锁定按钮后再轻轻划出，不要用蛮力硬拔。



将左右两个 Joy-Con 连入主机附带的握把后，就可以将其当做传统手柄来使用。不过握把本身不带电池，也没有 USB 接口，想要在握把状态下边为 Joy-Con 充电？请多花 30 美元购买官方推出的带充电功能的握把。

如何充电

Joy-Con 内置了电池，因此可以脱离主机本体独立运行，不过它们本身并不带有电源接口，那么如何为它们充电呢？

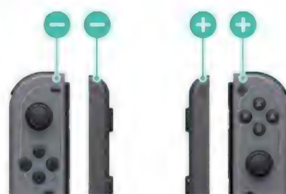
当 NS 本体放入底座且接通电源，或是将本体直接连接电源适配器时，此时将 Jon-Con 插入主机两侧后便会自动开始充电。处于掌机模式下时（未接通电源适配器），NS 主机会优先保证自身电量，并不会为 Jon-Con 充电。在主界面选择“Controllers”图标，就可以清楚查看 Joy-Con 当前的剩余电量，以及是否处于充电状态。

切换模式

在主界面选择“Controllers”图标后，点击“Change Grip/Other”进入控制器配对界面。如果你想将左右两个 Joy-Con 控制器变为两个可单独控制的横向控制器，将其从主机上取下后，同时按下 SL+SR，画面上出现横向的图标表示识别成功。此时系统会将左右两个 Jon-Con 识别为独立的两个控制器，通过侧面的绿色指示灯加以区分。

连接腕带

主机默认附带了两个腕带，防止激烈运动时 Joy-Con 脱手而出，另外也可以增加 SL/SR 键的使用手感。虽然腕带不分左右，但要注意方向，腕带上方的 +/- 标志与 Joy-Con 的 +/- 按键的位置相对应，确认无误后从上往下插入。而想要分离之前请先按下腕带下方的的白色锁扣。



由于任天堂并未做防插反措施，因此即便反过来从下往上插入也是可以的，这种错误的方式极有可能造成腕带卡死难以取下，初次使用时务必小心，以免造成不必要的悲剧。

Pro手柄

Pro 手柄的配对方式和 Joy-Con 类似，首先长按手柄 USB 接口上方的配对按钮。进入“Change Grip/Other”界面，让主机搜索到手柄信号后，同时按下 L 键 + R 键即可成功配对，通过附赠的 USB Type-C 可将 Pro 手柄连上底座进行充电。

经过实际体验，Pro 手柄的握持感相当不错，并且按键布局合理，按压面也比 Joy-Con 要大很多。如果你需要长时间游玩《塞尔达传说 荒野之息》或《勇者斗恶龙 英雄集结》这样动作性较强的游戏，那么 Pro 手柄是必不可少的。



Nintendo Switch

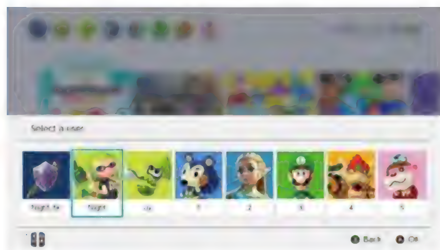
账号系统详解

在NS上，玩家的所有信息与数字内容等都只与Nintendo Account相关，一个账号即可打通全部服务并进行便捷的内容转移，不必再像以往那样因繁琐的机器绑定或NNID（Nintendo Network ID）等限制而晕头转向，这也是NS所带来的又一个巨大进步。

建立本地账号

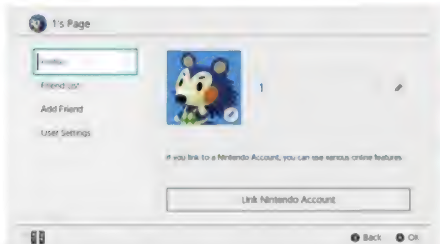
与PS4/XOne不同，NS无法直接登陆Nintendo Accounts，必须先建立本地用户后再进行绑定，之后方能享受到完整的在线服务。一台NS主机允许同时建立最多8个本地用户，而每个本地用户可以绑定一个Nintendo Accounts。

NS没有所谓“切换用户”的概念，所有用户都直接罗列在屏幕左上方，只有在运行游戏或是登录eShop时，才会让玩家选择以哪个用户的身份登录。另外，即便绑定了Nintendo Accounts并保持联网状态，依然会显示当前用户离线（Offline），只有当玩家进入游戏后，才会变为在线状态并显示当前正在进行的游戏。



绑定Nintendo Accounts

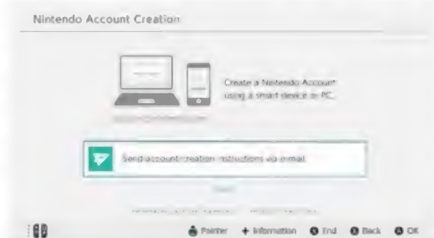
点击主界面左上角的头像选择一个本地用户，在Profile页面选择“Link Nintendo Account”进行绑定，已经拥有账号的玩家可直接登录，若需要注册新账号则选择“Create Account”。



实际上玩家是无法直接在主机上创建新账号的，选择“Send Account-creation instructions via e-mail”并输入你的邮箱地址，系统会发送一封邮件到此邮箱中，之后请使用电脑或者手机登录邮箱进行操作。（其实在拿到主机前，就可以先访问accounts.nintendo.com进行注册）。



▼►Nintendo Accounts注册页面。

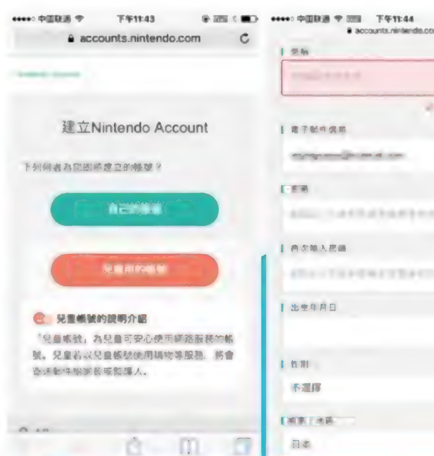


有些邮箱（比如微软的hotmail）可能会将系统发送的邮件误判为垃圾邮件，如果在收件箱中迟迟未能收到，不妨去垃圾邮件中查看一下。

点击邮件中的链接前往注册界面，选择建立“自己的账号”并填写昵称、邮箱（作为Nintendo Account的登录账号，如果从邮件中跳转则这里会自动填上，可以自行更改）、密码、生日、性别和国家/地区等必要信息。注意，这里的“国家/地区”与eShop区域相关，由于目前港服eShop尚未开放，因此不建议在这里选择香港，当然之后也可以自由更改。

注册成功后页面自动跳转并生成一个“确认代码”，玩家只需要在主机页面上输入这个5位代码即可登录并完成。如果不小心把页面关掉了，那么则需要手动使用账号密码再自行登录一次。





管理Nintendo Account（更换地区）

想要管理Nintendo Account的资料，比如更换地区等，依然需要通过PC或手机访问accounts.nintendo.com并登录。在“个人档案”中更改“国家/地区”后保存，下次使用该账号登录e-Shop时便会生效。



Nintendo Switch

e-Shop及数字内容

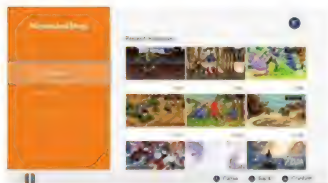
e-Shop地区

在主界面选择 Nintendo eShop 后，系统会让玩家选择用于访问商店的账户，自动进入对应地区的 eShop，有关更改账号地区的方法请查看“系统账号详解”。

不同地区 eShop 的游戏种类和定价有所差异，玩家可以根据自己的使用习惯进行选择，目前日服、美服和欧服已经开启，但港服 eShop 尚未上线，如果使用港服账号会弹出无法登陆的提示。

e-Shop功能

相比 3DS，NS 的 eShop 布局经过重新调整，显得格外的简洁清爽。当然由于主机才刚刚发售，游戏数量比较有限，因此目前 eShop 的功能还处于比较简陋的阶段。左侧橙色背景的导航栏从上至下分别对应“搜索”、“新游戏（Rcecnt Releases）”、“即将发售游戏（Coming Soon）”和“兑换码输入（Enter Code）”四个基本功能。





目前所有可购买的数字版游戏都在“Rcecnt Releases”分类下，点击某个游戏进入详情页，这里罗列了截图、视频、文字说明等介绍。往下拖动屏幕可以进一步了解该作品对应的语言、支持游戏模式、需要容量、最大游戏人数、支持外设等，详细信息一目了然，这一点任天堂做得非常不错。

购买数字版

游戏详情页的右侧设置了售价和购买按钮，目前 eShop 支持信用卡与点卡两种支付方式，其中信用卡支持 VISA 和 MasterCard 两大国际通用标准，需要注意的是即便是日服商店也不支持日本常用的 JCB。鉴于目前并没有很好的点卡购买渠道，因此还是建议使用信用卡。



根据实际测试，国内的 VISA 信用卡可以正常充值（MasterCard 未测试，不过相信问题不大）。和 PSN 不同的是，eShop 并不储存用户的信用卡信息，因此每次充值都需要重新



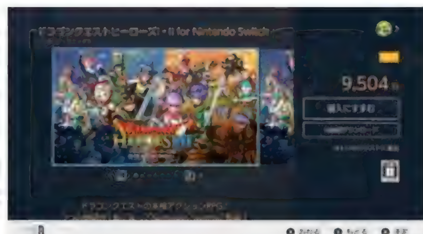
输入卡号和安全码等，虽说比较不方便，但优点在于安全性较高，降低了被他人误刷或者盗刷的风险。

使用信用卡充值时，不仅可以从设定好的几个档位中选择，也可以直接充值当前游戏的售价，非常方便。



下载试玩版

说实话我一开始根本不知道 e-Shop 有提供试玩版，因为任天堂并未专门设立一个版块，而是将其也融入到了游戏详情页当中：提供试玩的游戏，在购买按钮的下方会额外多出一个下载试玩版的选项，玩家可以先行体验后再做决定。



比起将试玩版单独列出，这样的设计其实非常不错，如果能在游戏选择页加上作为提示的小标识，那就更完美了。

愿望清单

愿望清单（Wish List）也是 eShop 的特色功能之一，购买按钮下方的一行小字即为“加入愿望单”，看到感兴趣但不想立刻购买的作品便可以将其先加入到愿望清单中。之后点击右上角的头像，在 Wish List 一栏中即可查看所有“收藏”，方便跳转进行购买。

数字内容授权

某个账号购买的数字版内容，本机上的其他账号均可无限制使用。但要注意的是，虽然一个账号可以在多台主机上同时登陆，但其所拥有的数字版内容，最多只能授权给一台主机使用。

在未授权状态下，即便是免费下载的试玩版游戏也无法运行，并且与 PS4 或 XOne 所使用的策略不同，即便内容所有者保持在线状态，也无法运行自己所拥有的游戏，因此在 NS 上是无法利用“一台绑定、另一台在线”的方法来实现双人合购的。当然，合购行为本来就是钻规则漏洞的灰色行为，官方做出这样严格的限制当然是无可厚非的，而且毕竟掌机模式下很难随时随地都保持在线。

绑定与解绑

在 eShop 中点击右上角头像进入管理页，或是从主界面 System Setting → Users 中选择对应账户，下拉进入 Nintendo eShop Settings。在 Active-Consloe Status 一栏中，点击 Deactivate 按钮即可解除该账号在机器上的授权。



想要绑定新机器或重新在原有机器上激活，只要登录 Nintendo Accounts 后再进入一次 eShop 商店即可。

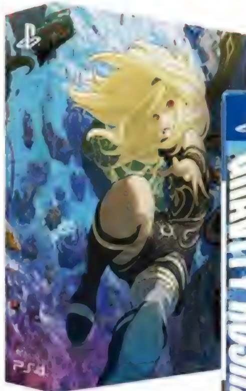
国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

相信各位读者在读到这段文字时，已经在电影院观看了在3月10日上映的《最终幻想15 王者之剑》了吧。没看？那还不赶快去电影院看看看！我们敬爱的武人叔其实也有在这部电影中为某位角色配音，各位有通过配音在电影中找出"中文十级"的武人叔吗？最近，武人叔因为一款游戏翻译质量欠佳相当苦恼，大家知道是怎么回事吗？

来进行一场无重力的冒险吧
PS4《重力异想世界完结篇》已于2月28日上市







《重力异想世界完结篇》是索尼互动娱乐Japan Studio开发的一款以"无重力冒险"为题材的动作游戏，其前作《重力异想世界 重制版》于2015年12月在中国大陆地区发售。作为该系列的第二部作品，《重力异想世界完结篇》将带领玩家回到那个驾驭重力来冒险的世界中。

本作已于2017年2月28日在中国大陆地区发售，标准版建议零售价为299元人民币。除了标准版外，本作还有限量版供玩家收藏。限量版建议零售价为349元人民币，内容包括标准版游戏软件、原创动画蓝光光盘、原声带（总监精选）下载代码、凯特特制服装"白色凯特"下载代码。

在前作剧情结束后，凯特和同样是重力操控使的搭档瑞雯以及警官希德一起调查发生在哈克萨维的异常重力波。就在此时，前所未有的巨大重力暴风来袭，三人一起被重力暴风吞噬，将他们带到了采矿村，重力公主凯特的新冒险也就从此展开。和达斯缇分开，失去操控重力能力的凯特只能和希德相依为命，一起在村里的矿场采矿。然而，他们马上面临了潜伏在暴风附近的危险黑虫，新品种的奈维必将威胁凯特和村落……

借由PS4大幅提升的处理性能，《重力异想世界完结篇》整体表现更加优秀，画面分辨率更高，色彩更加鲜艳，重力变换的物理模拟规模更为庞大，物体的破碎、碰撞、弹跳等物理现象更丰富多变，让玩家可以获得更加完美的游戏体验。

无论你是前作的粉丝，还是想驾驭重力来一次惊心动魄的冒险，本作都值得你购买游玩。





《重力异想世界完结篇》简中翻译质量欠佳
相关解决方案正在实施中

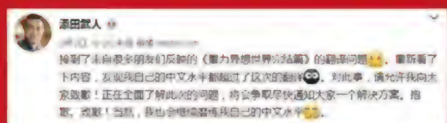
已于2月28日发售的《重力异想世界完结篇》游戏本体的质量确实相当不错，但不少玩家在游玩时却发现本作翻译质量的不佳影响了游玩体验。简中版里的不少语句读起来相当蹩脚，不少与上下文毫无关联的词语也会时不时出现，甚至连章节的标题都存在着明显的翻译问题。某位热心玩家就此问题联系了PlayStation中国的主负责人添田武人，并得到了他在微博上的公开回复与致歉。



▲某些句子读起来不太通顺。

武人叔表示"接到了来自很多朋友反映的《重力异想世界完结篇》的翻译问题。重新看了下内容，发现我自己的中文水平都超过了这次的翻译。对此事，请允许我向大家致歉！正在全面了解此次的问题，将会争取尽快通知大家一个解决方案。抱歉，致歉！当然，我也会继续磨炼我自己的中文水平。"

《最终幻想15》简中版的翻译质量在现在来看是相当高的，不仅译名符合中国玩家的习惯，而且不少语句的翻译都值得让人细细体会，而这种高质量的原因正是由于PlayStation中国对本作翻译的不断修改与后续更新。因此我们有理由相信，《重力异想世界完结篇》目前欠佳的翻译质量是能通过后续的相关方案得到解决的。



就像是一名玩家在武人叔微博下面评论的那样："武人叔会回复各位玩家，这就是大家最喜欢的，不怕有问题，就怕没人理！"所以，请各位玩家相信，无论是《重力异想世界完结篇》还是PlayStation中国都一定不会让大家失望的！

死印

しいん

以开发《恶魔凝视》、《剑与街的异邦人》和《圆桌的生徒》等迷宫角色扮演类游戏而知名的 Experience，出人意料地公布了一款恐怖题材的文字冒险游戏，这款名为《死印》的作品，以令人毛骨悚然的都市传说为题材，描述了一群身体上被刻上了“死”之印记的人，为了逃离必然到来的死之命运，而被迫前往各处灵异场所探险的故事。本作已经正式确定将于春夏交际的 6 月 1 日发售，对于玩家来说或许是一款不错的盛夏消暑品哦。

文 水无月　美编 Juxi

死印		Experience	PSV
死印		文字冒险	日版
2017年6月1日	人数未定	无对应周边	
售价为5184日元			

故事背景

东京都H市（原型为东京都八王子市），最近有着奇妙的传闻在这一带传播着。

——“持有‘印记’（シルシ）的人会死。”

所谓“印记”，就是人身体上会突如其来地出现一个仿佛像是咬痕一般的黑痣。

而有这个“印记”的人，在这之后就会原因不明地死去。

而在这座小城中，近期也确实不断发生着各种神秘死亡的事件。

传说每一位死者都在某处遭遇了幽灵，并在不知不觉之中被施加了诅咒，最后因诅咒作祟而死。

而此时此刻，失去了记忆的主人公正站在一座洋馆之前。

这座洋馆是为了保护持有“印记”的人而存在的。

仿佛是感应到了主人公的到来一样，洋馆的门自动打开了，馆主竟然是一位美丽的有着西洋风格的人偶。

“欢迎来到九条馆。”人偶平静地说道，“再这样下去的话，你会死的。”

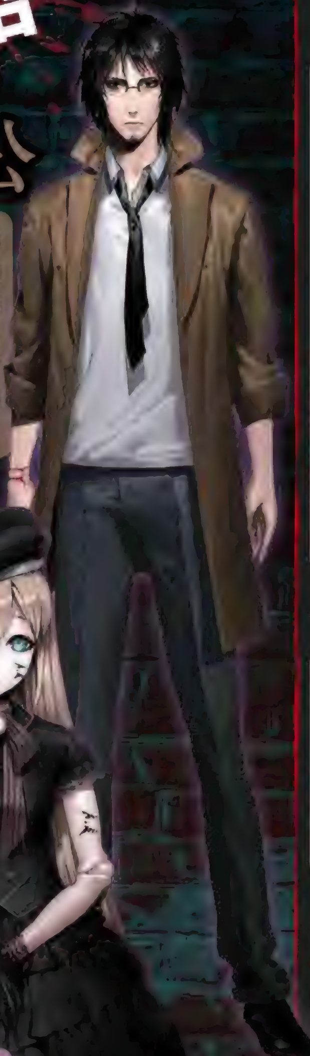
“不过，也不是没有能帮助你的办法。”

此时此刻，死亡的倒计时已经开始转动了。

“印记”，那是通往“死”的倒计时……

角色介绍

主人公



丧失了记忆的中年男性，不知道被什么东西吸引着一般来到了九条馆。在这里，他得知了自己身上所刻有的"被诅咒的命运"。

梅莉（メリイ）

CV：立花理香

九条馆的主人，是一具能够说话的美丽人偶，她对城镇里发生的怪现象似乎了解的很详细，并会对那些受到诅咒的人加以保护。

谜之黑兔

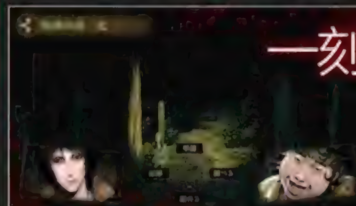
偶尔会在主人公等人面前出现的谜之黑兔，不过还不知道它对主角一行的冒险能够起到什么帮助。

结合了迷宫RPG要素的游戏系统



以开发 3D 主视角迷宫 RPG 而见长的 Experience，在《死印》这款恐怖游戏中，也多少加入了一些 RPG 中的要素，而非单纯的文字冒险游戏，相信会给玩家带来一些不一样的感受。

一刻都不能大意的探索





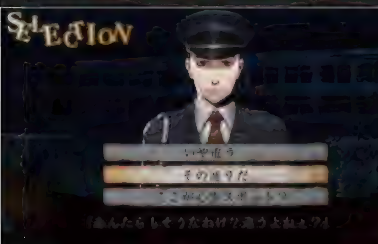
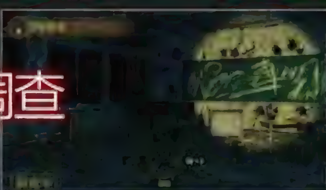
在同样身体上有着黑痣的印人当中选择一位成为同伴，为了探索解除死亡诅咒的方法，两人一组前往各处灵异场所进行调查，不同的角色会有着不同的能力差异。然而作为目标地点的灵异场所，仿佛如同拒绝着生者进入一般，开始发生各种奇异现象。

印人们（シルシビト）



和主人公同样背负着死亡宿命的人们，为了解除身体上所刻上的诅咒而共同前去调查各种怪异现象。同时他们都是一群有某处"坏掉了"的人。主角需要在他们之中选择一位去调查各处灵异场所。

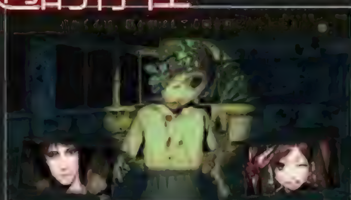
通过冷静的判断来进行调查

玩家依靠着手电筒的照明来对灵异场所进行调查，在各处的灵异场所中，玩家需要利用○△□×四个按键做出不同的行动尽力回避威胁生命的各种危险，阻止通向死亡的倒计时。

绝对不能遭遇的存在

在各种灵异场所遭遇的恐怖怪异事物是非常危险的，但是各种探索行动也会将它们吸引过来，因此需要将注意力放到最大，避免接触这些恐怖的事物。



遇上就意味着死

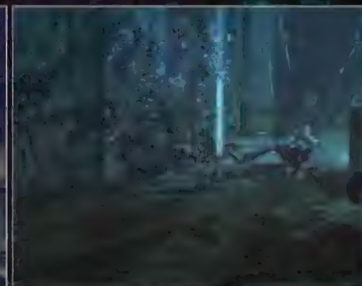


与怪异的遭遇就意味着“死”，和它们对峙的话它们会慢慢靠近，一旦靠近后玩家就会遭遇确实的死亡，因此当绝望迫近之时，玩家和同伴可以像RPG中那样，对迫近的怪异做出不同的反应和行动，所做的选择则会影响到玩家最后的命运，究竟要如何才能从危险中逃脱呢？

游戏中出现的灵异场所

废弃学校

H市内存在的深夜的废弃小学，被怪异所支配的校内已经变成了一片异样的空间。而在盛开着和这所学校气氛不相称的鲜花的走廊尽头，那身穿着校服却被令人毛骨悚然的气氛所包围着的存在究竟是什么呢？

树海

这是一片非常人所能踏足之地，如同蜂窝一般的尸体，被黑暗所覆盖的野兽踪迹，以及在前方等待着玩家的谜之气息，都让这片深夜的树海被恐惧和诡异所包围。




人偶“梅莉”的形象由来



目前游戏已公布的主要角色之一——九条馆馆主人偶“梅莉”，其名字和形象也是来自于著名的都市怪谈“梅莉的电话”，这个故事讲述了某位刚刚乔迁新居的少女在新家捡到了一个洋娃娃，上面写着“梅莉”这个名字。少女以为它是之前的主人忘下的，就没有在意而把它当做垃圾丢掉了。然而晚上，少女的手机响起，接通后，少女听到了手机中传来了一个阴森森的女孩声音：

“我叫梅莉，现在我在垃圾场，我马上就会过去哦……”

少女本以为是这恶作剧而挂掉了电话，没想到很快手机又响了。

“我是梅莉，现在我到邮局了，我马上就来找你玩……”

少女开始有些疑惑了。过了一会，她接到了第三个电话。

“我是梅莉，我就在你家门口了，快开门吧……”

少女有些害怕，但是最终还是打开了家门，却发现门口什么也没有。这时，手机又一次响起，依然是那个阴森的小女孩的声音：

“我是梅莉，现在我就在你的背后哟……………………”

最后结局如何，在各种版本的传说中都没有一个明确的答案，恐惧步步逼近的压迫感，以及那种让人无限遐想的结尾所带来的恐怖余韵是这条怪谈最能让人回味之处。不知道在《死印》之中，名为“梅莉”的人偶帮助主角一行的真正目的又是什么呢？

無双スターズ

在各位读者们收到这期杂志的时候距离《全明星无双》的发售日估计也只有一个月不到的时间，这款收录了Koei Tecmo当下知名游戏作品角色的《无双》会有什么样的表现，就让我们拭目以待吧。不过在现在，先让我们来看看这几个月里又有哪些角色加入到《全明星无双》的阵容里吧。

文 秋沙雨　美编 Juxi

全明星无双		PS4 / PSV Koei Tecmo
无双 スターズ		动作 ｜ 日版
2017年3月30日	本地1～2人	无对应周边
售价为PS4：7800日元、PSV：6800日元		

登场角色



出自：《真·三国无双》系列

王元姬

魏国大臣王肃的女儿。自小时候开始就聪慧而有胆识，周围人对她也是报以“倘若能为男儿身”的感叹。礼仪端正，对弱小的人也很温柔，不过当她将对方认定为自己一方的人之后就会毫不犹豫地说出内心的真实想法。



出自：《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》

普拉芙塔

原本是一本被放在工作室书架上的古书，因为索菲在书里书写炼金术的炼成菜单而觉醒，之后就像索菲的老师一样教导她炼金术。后来将灵魂转移到精致的人偶身体里，从此就能够以人型在外移动。不过由于长眠的缘故，她失去了大部分的记忆。



石田三成

丰臣秀吉所养育成人的武将，有着出色才智的高洁理论家。由于个性高傲又时常将理论和理想挂在嘴边，常常被人看做是个傲慢不逊的人。由于他这性格的缘故，经常四处树敌，不过对打从心底承认的人会露出他那内心火热的一面。

出自：《战国无双》系列



出自：《讨鬼传》系列

幻空

讨伐“鬼”的鬼府成员之一，失去了记忆的神秘女性。能够轻松地使用巨大的枪械来与“鬼”进行激烈的战斗。缺乏常识，经常因为她那出乎意料的言行而让周围的人上蹿下跳。

出自：《死或生》系列

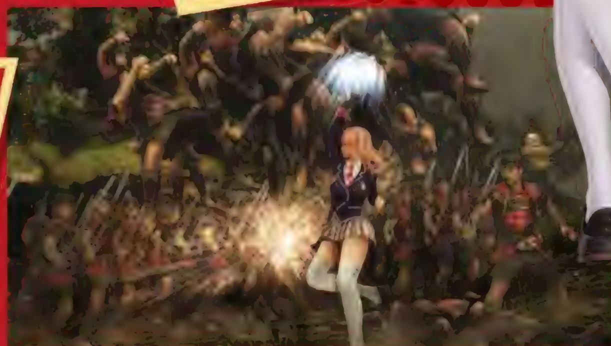
穗香

被温柔的婆婆养育成人的温和女孩，喜欢观看格斗技，在进入兴奋状态之后就会唤起不可思议的力量，最大的特技就是能够把所有看过的技能给记住，不过这一点一直对周围的人保密。

出自：《死或生》系列

玛丽・萝丝

脸上带着如同小恶魔般微笑的少女，外表看起来就像是女仆一般，但是其本性成谜。与纤细而楚楚可怜的外表相反，她能够灵活运用军队格斗术“西斯特玛”，使出富有流动性又灵巧的格斗技来玩弄敌人于手掌中。





莉欧

隶属于霍华德度假宾馆的明星赌场发牌员，因为她那出色的技术以及强势的运气而被人们称为“胜利的女神”，是一个个性开朗活力十足的女性，为了成为像母亲莉莎那样超一流的发牌员而不断努力。

出自：《Rio》系列





出自：《真·三国无双》系列

周仓

原黄巾党干部张宝的部下，在卧牛山沦落为山贼的时候与他所仰慕的关羽再会，成为其部下。拥有超乎常人的脚速，据称其速度甚至能与一日千里的赤兔马相较高下。除此之外怪力和游泳也是其擅长的的特技，凭借着这些特技，他作为将士活跃在战斗的第一线。

吕布

拥有着极致武艺并且擅长马术的猛将。骑乘着名马赤兔，其武力如同鬼神般强大，也因此有人云：“人中吕布，马中赤兔”。能够看出自身力量的最大价值，他对自己力量的自信甚至凌驾于社会伦理之上。

出自：《真·三国无双》系列



井伊直虎

由于井伊家没有男性继承人所以被冠以男子名字并继承家主之位的女性。对自身是否拥有成为家主的器量感到疑惑和烦恼，同时也因为其温柔的个性而为了保护远州的和平所奋斗着。

出自：《战国无双》系列





出自：《织田信喵的野望》

织田信喵

赫赫有名的战国风云人物，猫种为“和猫”，尾张国古渡城城主织田信咪的儿子。外表看起来十分粗犷，不过内心温和而且重感情，高举“天下布猫”大旗，为了在混乱的日本建立起霸道之路而奋斗着。





出自：《影牢》系列



蕾欧丽娜

被称之为“魔神之女”的少女，其出身充满了神秘。为了收集能够解除魔神的封印的圣言而降临到人界。几乎没有对人流露过情感，使用能够召唤陷阱的力量来处决着人类。



出自：《讨鬼传》系列

时继

讨伐“鬼”的鬼府成员之一。虽然身体是机关人偶，不过在里面其实封印着人类的灵魂。外表看起来可爱，而内在却是一个勇者。平时作为大哥来鼓舞着周围的人，其枪术之强也是数一数二的。





出自：《忍龙》系列

绫音

雾幻天神流霸神门的天才女忍。由于生来背负着诅咒，所以注定只能在黑暗中活着。与隼一族协助，在暗中协助着龙。与霞是同母异父的姐妹，不过她的刺客任务里却有着追踪身为逃忍的霞。





阿娜斯

隶属于教皇厅的圣骑士。在过去，由于与妖魔之王的其中一人“夜之君”的血相接触而变成了一半是妖魔一半是人类的“半妖”。虽然外表看起来像是个文静的少女，但是在她的心里一直燃烧着热情的火焰。

出自：《无夜之国》系列





克莉丝忒弗丝

栖息在歌剧院里，戴着假面的“纯血的恶魔”。她挥舞着指挥棒，演奏着破坏的交响乐，诱惑凝听乐曲的人走向死亡。根据所佩戴的假面不同，她说话的语气和性格也会产生变化。

出自：《无夜之国》系列

有马一

帝国军的对怨灵讨伐组织精英分队队长，23 岁。在讨伐怨灵的能力上，帝国军内无人可及。很有军人作风，很少在脸上露出笑容的高洁之人。拥有反应迅速的判断力，能够做出迅速而大胆的行动。同时还担任着守护龙神的神子的职责。

出自：《遥远的时空中》系列





出自：《遥远的时空中》系列

达利乌斯

作为鬼之一族居住在帝都森林深处的青年，24 岁。手上拥有身为首领证明的假面，其幻术也十分出色。拥有着异于常人的美貌和强大的能力，也因此外人常被他的外貌所吸引，但是他内心也有着孤独的一面。

环

被预言将会成为下一任国王的少女。她驱使着泉水剩下的最后之力，将英雄们召唤到异世界来。从小在王宫里被很细心地抚养长大，也因此十分温和有礼貌。对不断崩坏的世界感到痛心，一直在思考着能做自己力所能及的事。



出自：本作原创







出自：本作原创

刹那

早早离世的前前任王的儿子，是环与志贵的表兄弟，和他们从小一起长大，感情如同亲兄妹一般。性格热血，不擅长安静地待着不动。在他的父亲死去的时候因为他年幼的缘故而没能继承王位，但是在世界的危机来临时却以真正的王位继承人而站在了环的对立面。

出自：本作原创

志贵

先王的长子，环的哥哥。作风如同贵公子般优雅，但是他的表情很少有变化，经常摆着一张冷脸。不断阻止着想要成为王的环与刹那，哪怕是面对家人他也会毫不留情地攻击对方，但是他的真正目的却不为众人所知。

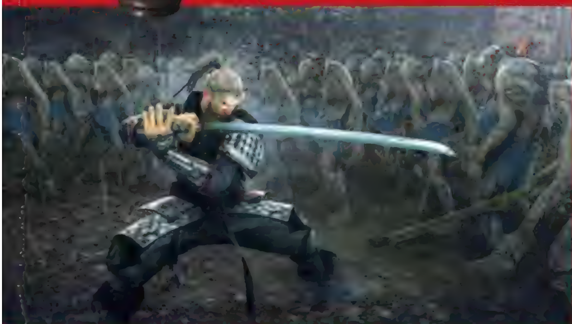




威廉

金发碧眼的爱尔兰系英国人。与从小认识的守护灵“瑟夏”一起行动。以前似乎是一个海贼，作风自由自在，言谈也有些粗鲁，不过其实是一个头脑聪慧也很有正义感的人。有着容易吸引精灵或守护灵的体质。

出自：《仁王》



新系统

无双狂欢



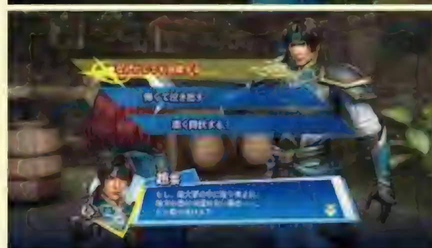
“无双狂欢”（无双フィ-バ-）是本作特有的系统，能够让玩家体会到如同祭典般的热闹气氛以及极限的爽快感。在“无双狂欢”里，队伍成员会不断在画面里登场，替玩家加油打气。

当然，这些成员不仅仅只是打气以及口头应援，在“无双狂欢”期间他们还会发动各种各样的援护攻击来协助玩家，在“无双狂欢”模式结束的瞬间，登场成员还会全部出现在游戏画面里，发动能够将周围敌人一扫而空的强大攻击。

“无双狂欢”共有 3 大种类“英雄技能”，各个角色会根据他们自身的角色特性来使用有着游戏原作特性的技能协助玩家。不过需要注意的是登场角色作为敌人登场的时候也会使用“英雄技能”，如何运用好这些技能也成了战斗的一个关键。

友好度





在本作里，各个角色之间都有着友好度的设定，通过战斗内外的各种行动可以积攒友好度，在据点“圣域”里操作角色与其他角色进行对话时选择对应的选项时也能够提高对方的友好度。

友好度分为“面识”、“知己”、“友好”、“信赖”、“亲爱”共 5 个阶段，在游戏菜单的角色之间友好度界面里可以确认各个角色的友好度。需要注意的是由于本作的故事舞台是“异世界”，所以哪怕两个角色是在原作里关系很好的关系，在本作里也需要从 0 开始积攒友好度。当各角色与特定角色之间的友好度上升到一定程度之后还会开放角色的“友情技能”。

文 三日月 美编 Juxi



MIDDLE-EARTH SHADOW OF WAR

PS4	XOne
中土世界 战争之影	Warner Bros
Middle-earth: Shadow of War	动作角色扮演丨中文版
2017年8月22日 本地1人	无对应周边
售价未定	

魔多战火再临

本作的主角依然是玩家熟悉的初代双人组：共用一个身体的人类泰雷恩（Talion）以及力量之戒的铸造者之一，已经变成亡灵的精灵工匠凯勒布理鹏（Celebrimbor）。在一代的结局后，泰雷恩和凯勒布理鹏依然活跃在魔多大陆上，为了抵御索伦的军队而日复一日地进行着孤独的战斗。

小说中的诺多公主凯兰崔尔曾说过，如果她能拥有至尊之戒（the One Ring），她不会像索伦或者其他人那样成为了一名暴君，而是会获得戒指力量的同时成为一位明君。作为戒指的铸造者之一，凯勒布理鹏的想法也是如此。因此当他们再次获得一枚力量之戒时，凯勒布理鹏建议泰雷恩好好运用这枚戒指的力量击败索伦统一魔多，然而泰雷恩对于夺权没什么兴趣，复仇依然是他战斗的最大目的。而随着索伦的归来，泰雷恩这对"最佳搭档"渐渐意识到光靠他们一人一鬼之力是不可能对抗索伦和他的军队，他们需要盟友，他们需要一支军队。





▼相比前作，凯勒布理鹏将会在剧情里扮演着更加重要的角色。

和前作相比，本作的玩法并没有发生太大的变化。前作备受好评的"复仇女神"（Nemesis）将在本作中得到强化。玩家依然需要用各种手段"拉拢"敌人成为自己的部下，并让它们为自己而战。然而这次玩家并不是像前作那样把某个地区的头目解决掉就万事大吉了，玩家需要带领军队攻陷一个个堡垒，从而把索伦的军队赶出魔多。

是傀儡还是朋友？是炮灰还是战友？



在前作中，无论从“说服”过程还是使用方法来看，玩家拉拢的手下与其说是盟友，倒不如说是傀儡。虽然玩家可以通过各种手段使其走上权力圈的顶层，然而最终玩家获得的也只是一个傀儡而已。它平时几乎不会和玩家并肩作战，更不用说成为玩家的战友，在游戏里当然也不会给玩家留下任何深刻的印象。



■兽人的外貌和服装还会根据战斗而改变，随着战斗的增多，脸上的伤疤以及其身穿的防具都会发生变化。


■在和BOSS对战的时候还能召唤手下进行战斗，获得胜利后玩家还能让它们获得晋升，成为区域的统治者。

在本作中，“复仇女神”系统会得到进一步的强化。由于玩家队伍壮大以及战斗规模扩大的缘故，玩家队伍里的兽人数量会增加，和数量一起增加的是它们的个性。“忠诚”与“背叛”是本作“复仇女神”系统的两大主题。

拥有不同个性的兽人会用不同的方式看待你，即便同是“忠诚”也会有所不同。有些兽人会因为你对它们作出善意的举动或者长时间的并肩作战产生友谊，友谊演变成为忠诚。当然也有可能只是因为单纯的对玩家强大力量的畏惧。

既然有忠诚，也会有背叛。随着兽人的性格不同，引发它们背叛的原因也不同，有可能是玩家曾经在之前某次战斗抛弃了它，也有可能是玩家之前背叛了它的血亲。而且背叛不单单会发生在玩家的队伍中，玩家还可以像前作那样离间敌人，让它们在战斗最激烈的时候背叛友军并加入我军。

另外它们的性格也会随着战斗或者玩家的行动发生变化。在前作中，每个兽人头目都有着不同的性格，不同的性格诸如怕火或者害怕野兽等会影响到它们战斗的实际表现。在本作中这个系统会得到继承并强化，例如玩家有一个兽人手下在一次战斗中因火攻而受了重伤，那么它之后就有可能会害怕火并导致它在战斗时会远离敌方的火焰攻击，也有可能物极必反，它在之后的战斗中会对火无所畏惧甚至对火产生某种奇怪的癖好，使得它会更倾向于出现在被火包围的战场上。

宏大的攻城战



攻城战是本作新加入的要素之一，玩家将有机会体验如同原作一样的大型攻城战。在攻城战中，玩家的战斗操作和平时并没有多大的区别：攀爬、攻击、暗杀，前作中玩家能用到的战斗手段，在攻城战中一样可以使用。不过玩家的行动还是会影响战局，影响战局的手段有很多，从击杀敌人的头领到攻击炸药桶把城墙炸出一个缺口，从驾驭飞龙高空轰炸到杀死巨人，玩家可以在城中自由穿梭，在混战中寻找胜机。

上文所提到的全新进化后的“复仇女神”系统也会影响到玩家的攻城战。背叛了敌人的我方卧底能在玩家危急之时杀死敌人救玩家一命，而我方也有可能被友军背叛而陷入窘境，这些都会根据敌我双方头领的不同而发生变化，每一次攻城战的战斗流程都将会是独一无二的。


►在本作中玩家还可以骑上飞龙进行空对地战斗，场面相当火爆。

官方中文版确定！

本作在公布的同时也确定了将会同步推出官方中文版。考虑到《指环王》原作的宏伟世界观以及本作的剧情，中文化无疑能让玩家更好地理解本作的剧情，而且前作素质实际上也相当不俗，因此对原作或者前作有爱的玩家请不要错过本作。


►本作还加入了装备系统，不同的防具除了有着不同的效果外，外观也不尽相同。

MASS EFFECT ANDROMEDA

时间进入到 3 月，稀饭我那颗千队友的心已经饥渴难耐了！没错，我说的就是可以异性恋同性恋双性恋甚至外星恋的《质量效应 仙女座》。在大家拿到这期杂志的时候，游戏也已经快上市了（XOne 版玩家可以靠 EA Access 提前 5 天试玩一部分内容所以 16 号就玩上了我会乱说么！），相信各位在《质量效应 3》之后苦等了许久的系列真饭们都已经等得眼发青光了，在这最后的一次前线狙击里，让我们汇总一下这款作品的种种关键消息，来给大家在玩上游戏之前好好地解解馋吧！

PS4 XOne

质量效应 仙女座		EA	
Mass Effect: Andromeda		角色扮演	美版
2017 年 3 月 21 日	本地 1 人、在线 1 ~ 4 人	无对应周边	
售价为 PS4：449 港币、XOne：429 港币			

文 稀饭 美编 NINA

告别救世主，化身探索者

不知不觉，和谢帕德指挥官的告别已经过去了足足 5 年，无论你们选择的是哪一个结局，属于这位英雄的传奇都已经落幕，曾经被收割者严重威胁的银河系，再一次得到了安宁。在这种前提之下，似乎宇宙当中突然又掀起一股新的威胁显得有点老调重弹，毕竟在经历过击败一个能够摧毁整个宇宙的机械种族后，还有什么能够让玩家觉得自己更像是救世主，又有什么样的角色可以取代谢帕德在我们心目中的地位？

于是，在《质量效应》的最新作当中，我们告别了一位救世主，迎来了一位完全不一样的主角：开拓者莱德（Pathfinder Ryder），一位尚未被视作英雄的探险者以及战士。而《仙女座》将要讲述的，也是一个关于探索的故事。

◀男主角斯科特·莱德，为了表现出他还尚未成为一位独当一面的英雄，官方默认的捏脸显得比较青涩。

游戏信息汇总 Q&A

●《仙女座》的故事发生在什么地方?

相信本作的副标题已经回答了这个最基本的疑问，但这个仙女座并不完全是我们宇宙当中的仙女座星系——起码不是我们通过天文手段观测到的那个。这里有着土生土长的外星种族，也有着众多充满不同自然环境的星球，以及许多尚未被发掘的古文明遗迹。对于银河系的众多种族来说，这里还有充沛的资源和广阔的生存空间，是一片有待开发的新天地。



▲仙女座星云的全貌。

●《仙女座》的故事发生在什么时候?

这恐怕是大家最关心的问题之一，但在提到具体时间之前，这里要先提一下“仙女座探索计划”(Andromeda Initiative)。这个计划是在《质量效应》时间线中的议会历(Council Era，简称CE)2176年创立，是一个通过私人资助而开启的多种族探索计划，其规模非常庞大，所以直到2185年才终于成功执行。在这个时间段，游戏中的银河系还处于《质量效应2》的故事中段，虽然作为收割者入侵征兆的收集者已经动作频频，但整个银河系还没有进入到《质量效应3》中那种岌岌可危的状态。

但最关键的是，仙女座探索计划是一个非常具备星际航行特点的计划，在探索船上的银河系种族和引领他们的开拓者将进行一次单程飞行，并且在经过足足600年的时间后才会到达仙女座星系。这意味着在他们向着极其遥远的星系飞去时，身后的银河系却已经在收割者的袭击之下走过一趟鬼门关了。

而当这群航向仙女座的勇者们在冷藏睡眠中醒来时，一切早已变为过眼云烟，600年过去了，他们面对的是一个陌生而未知的新世界，而他们需要在这里站稳脚跟，播种下文明的种子，并最终建立一条能够联通仙女座星系和银河系的道路。而在这些银河系的种族要开始真正在仙女座上开始繁衍之前，他们需要先探索清楚这个星系当中的种种情况，并前往许多未知之地，这就是开拓者——也就是玩家们大显身手的时候了。



►仙女座探索计划的标志，其中作为宣传核心的就是代表着当时最高科技水平之一的暴风号飞船，关于这艘飞船的具体情报请看下文的载具部分。

●《仙女座》的主角是谁?



▲女主角莎拉·莱德，在游戏公布后是脸部建模被吐槽得最多的角色，个人觉得虽然和《质量效应3》的女版谢帕德指挥官比起来的确有点水准差距，但反正是个可以让玩家捏脸的游戏，默认脸就不要计较那么多啦。

正如前文所提到的那样，本作的主角不再是被昵称为“斜坡”的谢帕德指挥官，而是开拓者莱德。但在故事当中其实有一整个莱德家庭，这个家庭的父亲埃里克·莱德(Alec Ryder)是一位N7部队的精英战士，并最终被招募到了仙女座探索计划当中，担任着人类种族方舟船“海伯利安号”(Hyperion)的开拓者。埃里克在加入到计划之前就已经成家立室，并且有了一对双胞胎儿女，也就是玩家可以选择操纵的两位主角，其中男性主角默认名字是斯科特(Scott)，女性主角则是莎拉(Sara)。目前还没有太多关于莱德一家的母亲相关的情报，但已经确定在游戏当中玩家会获知关于她的去向。

有趣的是，正如上文所说，这次的男女主角并非像是男版和女版谢帕德指挥官那样是同一个人，而是两个不同的角色，所以当玩家选择扮演其中一人，另外一个则会作为剧情角色登场，但并不会加入到玩家的队伍当中。

另外按照目前剧情预告当中的情报看来，埃里克可能会遭遇某些意外，并最终让开拓者这个头衔和职务被继承到了他的儿子/女儿身上，因此玩家也成为了带领开拓者队伍探索仙女座星系的领头人。

PS：本作有一个好玩的地方，埃里克作为两个主角的父亲，外貌也是某种程度上可以被玩家自定义的，因为当玩家自定义主角的脸部时，一些外貌特征会被追溯回埃里克身上，以体现和主角之间的血缘关系。



■目前公布的图像中埃里克的脸，除了有点呆之外，似乎也不太看得出来和他儿子还有女儿的外貌相似之处。

●《仙女座》中玩家面对的是什么样的境况?

这是本作当中最有趣的一点，前文在提到仙女座探索计划时说过，前往仙女座的船队需要航行足足 600 年，对于其他种族的方舟船来说，一切都顺利地按照计划进行，但是对于人类所在的方舟船海伯利安号来说，事情并没有那么顺利，它们途中遭遇了意外，并最终导致他们比其他种族的方舟船迟了足足 34 年才到达目的地。

而在到达仙女座星系之后，这艘主要用于承载人类殖民者的方舟船需要尝试在“宜居星 7 号”（Habitat 7）上建立他们的殖民地，但是这个星球目前被强大的能量云所包围，导致整体气候变幻莫测，所以方舟船必须要派出开拓者前去探索并寻找解决这一情况的方法，然后才能够让殖民顺利进行。



▲海伯利安号体型非常庞大，但它并不是船队当中的巨无霸，作为旗舰的节点号尺寸比它还要大上几倍。

●《仙女座》中有哪些熟悉的面孔?

从目前公布的情报看来，严格来说，一个都没有！这点相信大家可以理解，因为实际上《仙女座》的故事已经和之前的《质量效应》三部曲相隔了足足 600 多年，而且故事还是发生在离银河系非常非常遥远的地方，所以如果还有哪个玩家熟悉的角色突然冒出来那就太突兀也太刻意了。当然玩家会在一些小彩蛋里面看到和之前作品里相关的内容出现，但总体而言，这是一个全新的故事。

●《仙女座》中有哪些外星种族出现?

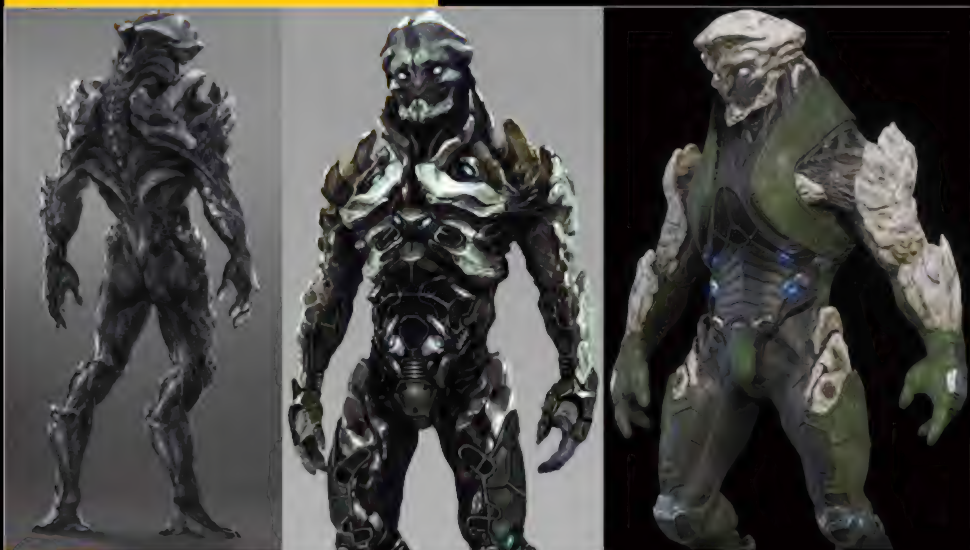
本作当中有不少外星种族登场，我们首先来谈一谈老面孔。因为仙女座探索计划并非是单独的人类殖民计划，而是由多个种族策划，并且分成了好几期计划，所以除了人类方舟船和作为旗舰的结点号（Nexus），还有三艘其他的方舟船。按照在神堡议会当中的掌权种族构成和在银河系的人口比例，这三艘船上的主要种族分别是阿莎丽人（Asari）、特锐人（Turians）和塞拉睿人（Salarians），但除了这三个在三部曲中有不少戏份的外星种族，玩家还会看到另外两种老面孔：能抗能打但总是显得很原始的“小恐龙”克洛根人（Krogan）和已经变成了“太空吉普赛”而且从不露脸的坤拿利人（ Quarians），算是把三部曲中戏份比较重的种族都带到了女仙座星系，所以玩家在玩本作的时候并不会对 NPC 外型感到太陌生。



▲开拓者团队的大部分成员合照，仍然维持着和《质量效应》三部曲类似的人类以及外星种族构成比例。

但同时本作也有一些新的种族加入，目前公布了两个新种族，其中最重要的是铠特族（Katt），一个体表有着大量外骨骼结构的类人形外星种族，他们是游戏当中玩家的主要对手，但双方的敌对并非是那么地非黑即白（相对于银河系种族和收割者之间来说），因为铠特族是仙女座星系的原住民之一，而且他们显得非常军事化，有着极其庞大的舰队，这也充分说明了他们有着强烈的侵略性和领地意识。而当这个某种意义上的“地头蛇”碰上了从银河系跑来的“过江龙”，双方自然是有一番恶战。所以虽然他们在这一作当中是作为反派登场，笔者个人倾向于认为他们最终会变成类似特锐人那样，一度和人类对立，但最终双方会达成一定程度上的和解，而不是以完全消灭对方为最终目的。有趣的是，特锐人其实在生理特征（身体外部覆盖着外骨骼）和社会特征（强调阶级）上和铠特族都有一定的相似之处。

▼铠特族的设定原画和3D建模。



另外一个拥有一定戏份的种族会是安加拉人（Angara），另外一个仙女座星系的原住民种族，但比起来凯特，他们要更开放，甚至最终让其中一位种族成员加入到了玩家的队伍当中。安加拉人的特征是头部有着覆盖整个头部的肉冠组织，加上嘴部的结构，莫名地让人觉得他们像是一只雄狮。目前关于安加拉人的信息还非常少，但有一点关于本作新外星种族设计的理念已经很好地在两个种族身上得到体现，那就是仙女座的外星种族都会显得更加“有机化”（Organic），身上会有一些非常原生质的特征，例如外骨骼和肉冠，以对应三部曲中以收割者为首的硅基生物敌人所呈现出的“无机化”（Inorganic）印象。

不过同时本作当中也有机械生命体，例如玩家会在很多遗迹当中遇到“遗物”（Remnant），这是一种有数个类别的生物，大部分情况下，遗物的行为类似于机器人，会在玩家激活一些古老设施的控制台之后执行对应的行动，平常则按照自己的既定



规律行动，并不会对玩家的靠近产生反应。但是特定的遗物会在玩家进行某些行为——通常是进入了遗迹的禁区或是开启了某种屏障后进入敌对状态，并向玩家进行攻击，所以它们也是游戏中的常见敌人之一。但鉴于他们的行为特征和一般意义上的智慧生命不太一样，所以可能无法被直接计入到外星种族当中。

▲在预告片里出现的超大型机械生命体，很有可能也是遗物中的一种。

●《仙女座》中有哪些载具？

鉴于方舟船是在《质量效应 2》的时代出发，所以玩家们不需要对本作的载具变化有太多的期待，总体而言还是大家能够在三部曲当中看到和用到的那些。当然，实际上还是有一些细节变化，首先，作为开拓者小队所用的主要交通工具，他们有一艘飞船，名字自然不可能再是诺曼底号了，而是名字更为帅气的“暴风号”（Tempest）。和诺曼底号类似，暴风号扮演着交通工具和行动基地的双重用途，玩家除了探索之外会在这艘船上花上不少时间，估计能干的事情里包括了系列标志性的干——我是指和队友发展浪漫关系然后进行到某个阶段自然就可以......你们懂的。

当然除此之外暴风号还有大量的其他设施，包括但不限于开拓者的个人房间——可惜这次不能养鱼了，还有军械库、研究室、科技实验室和生物实验室等等。



▲停靠在星球表面上的暴风号，右边的就是另外一个主要载具流浪者全地形车。

同时在研究室里面，玩家还会看到本作的另外一个重要载具，那就是流浪者 ND1 全地形车（Nomad ND1）。当玩家降落在星球上时，在不同的重要地点之间移动时，就需要通过这台载具来代步，而令人惊喜的是，这次玩家可不是调查一下车子然后画面一会就转移到下一个目的地了，我们是真的可以直接驾驶这台有六个大轮子的大马力猛兽在无人曾踏足的荒野和草原上驰骋，而且场景比初代《质量效应》里驾驶部分的场景大太多了。玩家甚至可以对其进行升级，强化其护盾和车体强度，以及操控性和加速能力。而且尽管从目前情报看来它并没有装备任何武器，但玩家的确可以用其直接碾过敌人。



▼《质量效应 仙女座》实体收藏版附送的流浪者ND1全地形车模型，车体的外壳风格有点古典科幻的味道。

●《仙女座》中有哪些武器？

本作的整体武器构成和之前《质量效应》三部曲有点类似，总共有 5 种武器，其中 4 种是远程武器，1 类是近战武器。而远程武器中又按照其技术特征而分为三个类别，下面先介绍最简单的近战武器。

在之前的《质量效应》三部曲中，近战武器基本上是按照职业固定的，例如士兵（Soldier）和渗透者（Infiltrator）是用实体投影剑刃攻击敌人——虽然两者动作有所不同，但效果大同小异，而就算改成了异能者（Adept）和先锋（Vanguard）的异能打击，仍然是没什么差异。但是在《仙女座》当中，近战武器是可以自选的——虽然看起来应该还是需要通过研发来解锁新的武器，但它们的攻击方式的确是完全不一样，例如在《质量效益 3》的联机模式中就有登场的克洛根人战锤，在本作中就是可选的近战武器，发动攻击动作稍慢，但是威力十足，而攻击动作帅到没朋友的分子切割刀（造型类似武士刀）也不再是联机模式中 N7 暗影渗透者和 N7 杀手先锋的专属武器，在本作中以阿莎丽战刃的名称加入到了开拓者的武器库中。



▲从视频中透露的情报看来，武器还可以通过升级来提升攻击威力。

但虽然近战武器很强大，总体而言本作的大部分战斗还是需要用远程武器解决。和近战武器有点类似，本作中的 4 种远程武器沿用了类似《质量效应 3》的设定，不再有职业限定——严格来说本作的职业定义都和以往作品不太一样，但这个后文再说。但同时本作目前看来取消了《质量效应 3》的重量上限系统，玩家身上似乎随时都可以带着 4 把武器，每种一把，而不需要担心枪械重量和特殊能力冷却之间的平衡，当然这一点尚未完全确定。



▲虽然时间已经过去了600年，但是大部分时间处于冷冻睡眠中的开拓者们使用的还是银河系里流行的制式武器，例如开拓者手里拿着的就是系列经典武器M-8复仇者突击步枪（M-8 Avenger）。

4 种远程武器分别是手枪、霰弹枪、狙击枪和突击步枪，每一种武器都有许多型号，所以虽然总体而言武器的特点光看枪械种类名称就有个大概的概念，但同一种武器也按照使用的科技类型分成了三大类，分别是银河系武器、遗物武器和赫利俄斯武器。

银河系武器就是玩家在三部曲中都非常熟悉的常规热武器，通过发射子弹来伤害敌人，优点是泛用性广，缺点自然是有弹药总量限制。

遗物武器类似于之前作品里的部分收割者武器，主要通过激光伤害敌人，优点是射击频率高而且子弹无限，坏处则是武器本身有热量槽，一旦陷入过热就需要短暂停火让武器冷却。

赫利俄斯武器则是仙女座星系当中居民创造的武器，大部分会产生等离子伤害，虽然射击速度较低，但拥有热能追踪效果，所以命中率有保证，部分武器甚至可以蓄能射击。



▲赫利俄斯武器不但射击方式独特，造型也往往充满了异域感。



▲战历系统的设定进一步释放了玩家在战力堆砌方面的想象力，如何利用战历的增益来和特殊能力配合最大化角色战斗力应该会是游戏发售后玩家们的讨论重点之一。

●《仙女座》中有哪些职业和特殊能力？

严格来说，职业（Classes）这个概念从本作当中消失了，玩家不需要在游戏一开始时选择一个固定的职业然后被捆死在一种战斗风格当中。作为替代，玩家可以在三个大系的特殊能力类别（Skill Classes）当中选择自己喜欢的技能来学习，并通过这些技能的组合来打造出属于自己的战斗风格。举个例子，如果玩家想要继续走先锋路线，那可以在异能（Biotics）类别中学习异能冲锋（Charge）和异能新星(Nova)并配合霰弹枪来作战 想要走渗透者路线则可以在科技(Tech)类别中学习光学斗篷(Tactical Cloak）并换上大威力狙击枪来走潜狙路线。另外游戏中的技能可以通过投入新的点数强化，其强化的技能树仍然是系列的经典模式，前三级是固定的，后三级则每级都有两个强化项目，玩家只能选择获得其中一个。

▶科技类别的技能树，在本作中玩家可以升级所有类别当中的所有技能，惟一限制玩家的只有角色的技能点。



而这个改变带来的最大好处是，玩家虽然同时只能装备三个常用技能，但玩家可以自己选择技能的组合，没有任何限制，即可以三个都是异能／科技／战斗技能，也可以是三类技能各有一个，部分不同类的技能之间的化学作用其实比同一类的还要强，例如玩家可以用奇点黑洞（Singularity）把敌人浮空后直接走过去用火焰喷射（Flamethrower）把他们烤个半熟，还不用怕对方反击。

当然，这并不意味着本作成为了另外一个《上古卷轴Ⅴ 天际》，因为职业虽然消失了，本作却加入了战历系统（Combat Profiles）。本质上这是把原本捆绑了太多限制的职业加成分离了出来，当玩家在某一类型特殊能力当中投入足够的点数之后，就会开启对应风格的战历，而这些战历的名字会让大家感觉很熟悉：士兵（Soldier）、工程师(Engineer)、异能者(Adept)、哨兵(Sentinel)、先锋（Vanguard）、渗透者（Infiltrator）和探索者（Explorer），7 个战历当中有 6 个都是之前的职业名称，探索者则可以理解为本作中新增的主题职业，而选择它们后提供的增益效果也会让玩家战斗风格继续往着自身期望的方向发展。当玩家继续往这个方向投入点数时，甚至能够让战历本身的等级提升，从而进一步提高获得的额外增益。

但这还不是最妙的地方，在本作当中，解锁战历是没有限制的，玩家也可以在战斗之外调整自己目前装备的战历技能，这意味着玩家可以在战斗与战斗之间切换自己的战斗风格，针对敌人配置的特点来应敌，又或是体验不同战历风格的特点和战斗趣味，简直比之前的职业系统不知道要高到哪里去了！

●《仙女座》中有几个同伴？

按照目前公布的情报看来，是 6 个，分别是：

1. 科拉·哈帕 Cora Harper

人类异能士兵，是一位神射手，也是主角的父亲埃里克的副手，开拓者称号的第一顺位继承者，但最终是主角成为了开拓者的继承者，所以两人一开始的关系可能会颇为紧张。但是按照预告中透露的情报看来，她可以成为浪漫关系对象（目前只确认了能够和男性主角发展关系）。



2 维特拉·尼斯
Vetra Nyx

特锐人雇佣兵，一位看似严肃而冷酷，但实际上非常在乎团队成员的刀子口豆腐心角色。目前尚未确定能否发展浪漫关系，但按照三部曲中的特锐人同伴盖拉斯来判断，应该是可以的。



3 皮勒萨莉娅·彼塞勒
Pelessaria B' Sayle

阿莎丽人实践派学者，昵称“皮彼”(Peebee)，疯狂爱好冒险，刚随船队进入仙女座星系就迫不及待单独跑去四处乱闯，她学识丰富但是社交能力低下，经常有话直说不管会不会得罪人。皮彼是能够发展浪漫关系的角色，但目前性取向不明。



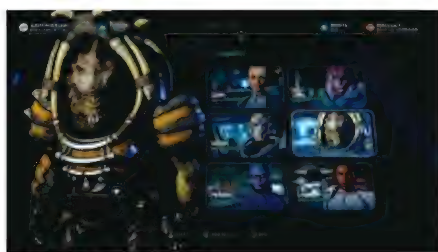
4 加尔
Jaal

安加拉人反抗军战士，目前还没有关于他的更详细信息，背景、能力、能否发展浪漫关系和性取向一概不明，但可以确定是安加拉人是有性别之分的，而加尔是雄性，所以女主角能够和他发展浪漫关系的概率会高一点。



5 纳库摩尔·德拉克
Nakmor Drack

克洛根人老兵，一个真正意义上的老牌战士，在银河系中横冲直撞了足足1400年！有时候他是士兵，有时候他是雇佣兵，有时候他干脆是个太空海盗，对于使用暴力有超过标准一百倍以上的丰富经验，而当他被部族征召加入到探索仙女座的旅程后，他又发现了一个让他可以火力全开的新天地。目前尚未确定能否发展浪漫关系，按照系列中克罗根人同伴的传统，估计悬。



6 利亚姆·科斯塔
Liam Kosta

人类危机处理专家，肤色非常政治正确的一位同伴，接受过多种族协作搜查和危机反应训练，可以理解为他是一位科幻风格的特警，最后他被埃里克亲手挑选进了开拓者队伍当中辅助工作，而随着主角继承了开拓者的称号，利亚姆也成为了玩家的同伴。目前尚未确定他能否发展浪漫关系，按照系列传统来说，他应该会是一位能够成为情人的直男，但这年头政治正确流行多种受歧视元素混搭，所以搞不好他会是个同性恋。



●那么《仙女座》买不买?

虽然稀饭我很想客观地说一句买不买还是得看读者大人您心情，但有句话我不知该说不该说：你都看到这里了还问买不买？不买你看来干嘛！？我都安利了几千字了你还不想买？只能说阁下定力十足，是在下输了！

而对于那些已经和我一样头顶青天对准山谷在回声中继续大吼“买买买买买买买买买买买买买买买！！！！！！！！！！！”的读者大人，这里还有一些小建议。

1. 正如前言所说，本作的XOne版可以通过购买EA Access提前5天试玩，一个月EA Access需要39港币，要不要花一顿饭的钱提前玩一下自己心目中的正GAME，就留给大家自己判断了，而且预订本作时如果玩家拥有EA Access，能够打九折，等于是把一个月EA Access的钱给省回来了。至于PS4版的玩家虽然不能提前玩，游戏也贵了20港币，但却可以得到本作的PS4主题，所以两个版本算是各有优势。

《質量效應：仙女座》豪華版
Electronic Arts
HK$429.00+
HK$386.10+ 搭配 EA Access
發行日期: 2017年3月21日星期二 上午12:00:00
預購 取得 EA Access
+包含 App 內購買

2. 本作有三个数字版本，预订赠送内容和豪华版本附送内容如下：

奖励物品\游戏版本	标准版	豪华版	超级豪华版
深空探索者装甲	包含（仅限预订）	包含（仅限预订）	包含（仅限预订）
流浪者全地形车涂装	包含（仅限预订）	包含（仅限预订）	包含（仅限预订）
多人游戏强化包	包含（仅限预订）	包含（仅限预订）	包含（仅限预订）
开拓者休闲服饰	不包含	包含	包含
清道夫装甲	不包含	包含	包含
开拓者精英武器套装4个	不包含	包含	包含
宠物猴鼠	不包含	包含	包含
数字版原声音乐集	不包含	包含	包含
多人游戏豪华起始包	不包含	包含	包含
多人游戏超级豪华强化包	不包含	不包含	包含



◀深空探索者装甲的实际效果示意图，酷炫度比起默认的开拓者装甲要高不少。

PS：对于有志于在多人游戏模式战斗一番的玩家，个人推荐购买豪华版，多人游戏豪华起始包可以省掉一些初期用白板人物刷箱子的蛋疼过程，但如果你是多人游戏模式的真饭或是觉得不买对不起自己当Bioware脑残粉这么多年，那就请买超级豪华版吧，多人游戏超级豪华强化包会在连续20周里每周给玩家一个高级组合包，在解锁人物和获取物资补给方面都有非常大的优势，只要不坑爹，基本上你就是多人游戏里的一根粗大腿了，随时随地有人抱哦！

3.XOne版目前就已经可以预先下载，PS4版将于本月19日开始预先下载。





“《火焰之纹章》系列”第二作《火焰之纹章 外传》在经过 25 年的时间后在 3DS 平台复活，本作是完全重制版，人设也经过重新绘制。下面就来带各位读者了解一下本作的各种要素吧！

火焰之纹章 回响 另一位英雄王		Nintendo (3DS)	
ファイア-エムブレム Echoes もうひとりの英雄王		策略角色扮演	中文版
2017年4月20日	本地1人	对应周边未定	
5378日元			

文 果汁

美编 Juxi

人物介绍



阿鲁姆

充满正义感的战士

CV：花江夏树

本作的主人公之一。在索菲亚王国的边境之村里与塞莉卡一同长大。被祖父锻炼而练就一身高强的剑术，正义感相当强，为了寻求活用自己力量的机会而参加了索菲亚解放军。初期兵种是擅长使用剑的“战士”。

世界观

从前在这片大地上有被称呼为神的存在。这片人称瓦伦西亚的陆地上有二柱兄妹神，名为杜马和米拉。杜马信奉力量就是一切，他和梦想建造乐园的妹妹米拉因理念不合而产生争执。在经历很长一段时间后，这两柱神才达成和解的盟约，把陆地一分为二分别进行支配。然而经过数千年的时间后，两国因自身的问题而导致矛盾越发加重，瓦伦西亚的历史再度伴随战乱一同推进。

本作的主人公是身为青梅竹马的阿鲁姆与塞莉卡两人，他们被卷入战乱，并抱持着各自的信念投身于战场，为实现和平而努力。故事分别从两名主角的阵营出发，通过两人的视点推动故事流程发展。



▶共同生活在索非亚王国的拉姆村里，幼时关系非常好的两人，可是两人却被卷入因索非亚王的死亡而爆发的王国与帝国的战争里。两人的手上都有纹章般的斑痕存在，这有着什么意义呢？



◀故事的舞台是瓦伦西亚大陆，在世界地图里存在村子等据点和有怪物出现的迷宫，阿鲁姆和塞莉卡可在世界地图上移动，一旦停在有敌军出现的格子上便会触发战斗。

完全重制的《火焰之纹章 外传》，

塞莉卡

擅长魔法的神官

CV：东山奈央

本作另一位主人公，幼时与阿鲁姆一同成长。但因为某个事件而促使她离开了拉姆村，成为了神官。为找出与阿鲁姆有关的噩梦的真相，同时也为寻找在索菲亚王国频发的各种怪异事件的原因，塞莉卡决定前往米拉神殿。初期兵种是"神官"。

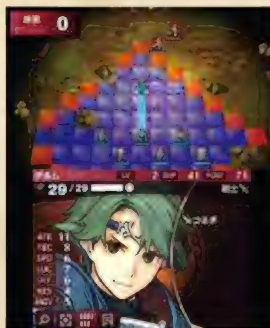
系统介绍

在3D迷宫中冒险！



探索由 3D 地图构成的迷宫，获取强力的道具——这就是本作最大的特征之一。迷宫内采用可见式遇敌，玩家撞上敌人时便会触发战斗。在探索迷宫的过程中，也有可能会遭遇拥有可怕力量的魔物。

系列经典的战斗部分！



►经过进化的战斗画面，展现更大的魄力！



战斗部分是系列玩家熟悉的系统。本作依然搭载有可以复活同伴的"不死鸟"模式，对无法复活的经典模式感到棘手的玩家可以选择这个模式游玩。

自由的转职系统！



转职是系列的经典要素之一，能使单位的职业往更强力的方向进行转职。而在本作中登场的部分角色的初期兵种"村民"，则能够自由地转职为骑士、魔道士等职业，丰富队伍的编成。

◄自由的转职路线，重新感受村民的可怕吧。

强力的弓兵！



近距离反击健在！

提到《FE 外传》就不得不说弓兵这个职业，在原作里的弓兵除去间接攻击外，还能进行直接攻击！而且弓箭的最长射程多达 5，简直就是无敌职业。而在重制版的本作里，弓兵依然是如此强大的职业，在右图里还能看到弓箭手有着"射程 +1"的技能，这样的话射程就多达 3 了！



官方中文同步登场！

要说让国内玩家最为惊喜的要素，莫过于本作的内置官方中文。消除了语言隔阂后，玩家就能在最大程度上享受本作的故事，也不用担心看不懂技能的效果了。

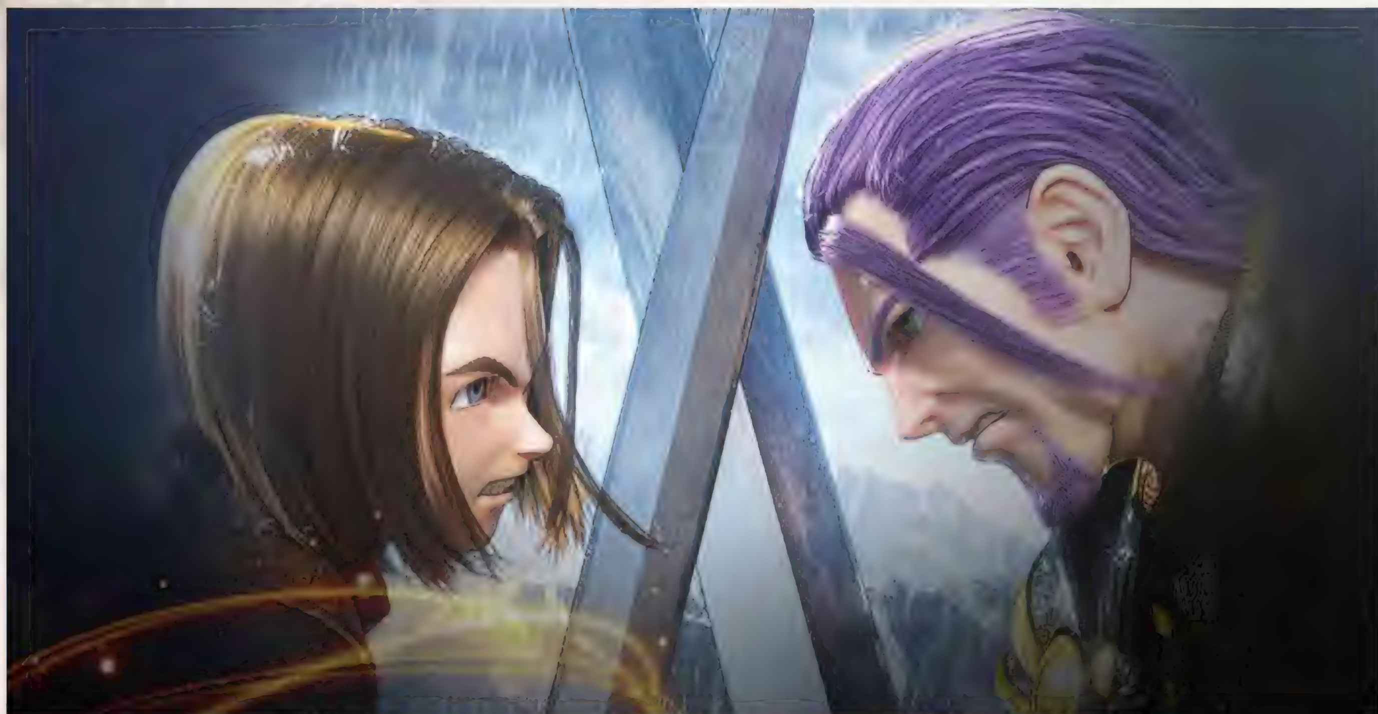




▼精美的过场动画也是一大看点。



同步推出官方中文！



勇者竟被称为“恶魔之子”？



已确认登陆多平台的系列 30 周年纪念作《DQ XI》，在最近更新了两名新角色以及故事背景的情报，不过直至截稿期间 NS 版的画面依然没有公布，非常神秘。下面就来看看本作的新情报吧！

文 果汁　美编 Juxi

勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时		PS4 3DS NS Square Enix	
ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて		角色扮演	日版
2017年内	本地1人	对应周边未定	
售价未定			

故事背景

在此前的前线狙击里介绍了主人公是曾经拯救过世界的“勇者”转生，他怀着亲眼见证自己命运的决心，离开故土踏上旅途。而旅途的其中一个重要目的地，便是大陆里首屈一指的大国“迪鲁卡达鲁”。曾被母亲建议前往迪鲁卡达鲁的主人公到达了国王的身边，然而迪鲁卡达鲁王却对身为勇者的主人公告知了一个惊人的事实——勇者竟然是恶魔之子！







随着迪鲁卡达鲁王的话语，主人公也马上被士兵们团团包围。传说中的“勇者”故事竟然有如此惊人的展开，主人公的命运到底会走向何方？

近期公开的两名新角色！

►身为天才少女却拥有娇小的外表，讨厌被人当小孩子来看也是理所当然的。



天不怕地不怕的天才少女

佩罗妮卡





▲手持竖琴的漂亮大姐姐，从性格上来看说不定是意外的笑料担当？



悠然自得的治疗师

塞尼娅

不同版本下的迪鲁卡达鲁


PS4版


3DS版


PS4版


3DS版

INJUSTICE 2™

文 秋沙雨 美编 anubis

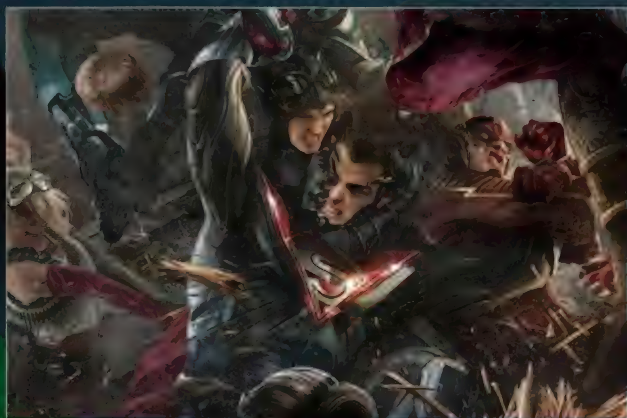
PS4 XOne

不义联盟 2		WB Games	
Injustice 2		格斗	美版
2017 年 5 月 16 日	本地 1 ~ 2 人，在线 1 ~ 2 人	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：59.99 美元			

在以单个超级英雄作为卖点的游戏里，“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的人气可谓是如日中天。不过以超级英雄团体为卖点的游戏现在已经不多见，他们一般活跃于各类手游之中，不过在近期 DC 和漫威都分别公开了以超级英雄团体的格斗游戏，漫威的是和 Capcom 合作推出的《漫威英雄对 Capcom 无限》，DC 这方则是由“《致命格斗》系列”制作组 NetherRealm Studios 开发的《不义联盟 2》。

蝙蝠侠 BATMAN

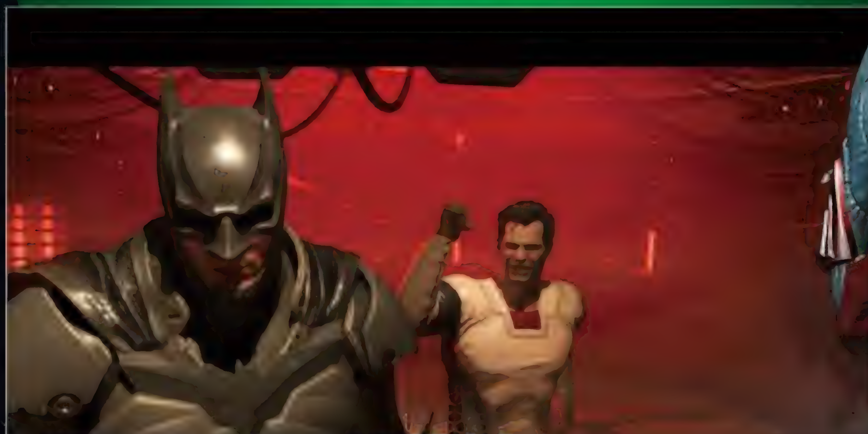
哪怕被全世界知道了“蝙蝠侠”的身分，布鲁斯·韦恩依然遵循着他自己的誓言：为了替死去的父母报仇而为世界带来正义。他拒绝处决自己的敌人，心中坚信如果自己一旦跨过底线犯下杀戒，就会变得和他致力打击的懦夫们一样可悲



STORY

在前作《不义联盟 人间之神》里，超人由于中了小丑的圈套，将怀了自己孩子的妻子路易斯当做他的劲敌毁灭日杀死，小丑还利用原子弹将超人所在的城市大都会炸毁，超人在盛怒之下杀死了小丑。

在这 5 年之后，超人建立起了专制政权，并且有各路超级英雄和超级反派聚集在他旗下，而蝙蝠侠为了反抗超人的专政也聚集了各路超级英雄和超级反派，但是在 5 年的抗争里蝙蝠侠身边的人死的死，失踪的失踪，最后他身边可以用的人仅剩下哈莉·奎恩及她的帮派成员。蝙蝠侠在过去曾经准备了一个为了预防超人与人类敌对而制作的武器，不过这个武器需要其他正义联盟的成员一起认证才会打开，而这些成员如今已经几乎都加入了超人的阵营，剩下的也早已被超人一方的人杀死，惟一打破这一僵局的方法就是：从主世界把正义联盟的成员带过来。被传送到不义宇宙的正义联盟成员最后虽然没有拿到打倒超人的武器，但是他们还是与这个世界的蝙蝠侠一起共同战斗，最后两个世界的蝙蝠侠一起将主世界的超人传送过来，与不义宇宙的超人展开决战，最后不义宇宙的超人战败，被囚禁在充满了红太阳光线的监狱里。



▲《不义联盟 2》的故事发生在前作结局之后，这时候蝙蝠侠面对的是百废待兴的世界、蠢蠢欲动的超人政权残党、新出现的势力团体，以及虎视眈眈的超人。



超人 SUPERMAN

在政权倒台之后，超人直到现在都依然是一个有着永久刑期的犯人，他被关在一个专门用来抑制和削弱“钢铁之子”的监狱中。他仍在哀悼着路易斯和他们未出生的孩子的死亡，超人坚信只有征服才能实现真正的和平——但是随着新威胁的出现，他是否有可能与曾经的对手建立新的同盟？

角色介绍

在官方网站的角色介绍里共有 42 个角色的介绍栏，这 42 个角色里包括了游戏正式版里可以操作的角色以及将会在日后进行 DLC 配信的角色。目前已经公开了 22 个角色，除了这些角色之外还有一些在其他宣传视频里出现的角色，例如寒冷队长（Captain Cold）、绿箭侠（Green Arrow）、逆闪电（Reverse Flash），以及将会作为预约特典赠送的达克赛德（Darkseid）等等。

在卡拉·佐·艾尔还小的时候，她就背上了保护卡尔·艾尔（超人）的任务而被送往地球，在出发的时候她亲眼目睹了故乡氪星的毁灭。在经过了太过漫长的旅途之后她抵达了地球，在这里她发现已经长大成人的卡尔（超人）被监禁。她决心为了保护她惟一的亲人及过去亲人留下的遗物，卡拉决定成为超级女孩，来与她堂弟的敌人进行战斗。



超级女孩 SUPERGIRL

能够使用心灵感应的野兽大猩猩格鲁德渴望着通过征服人类来证明它无人能及的智慧。现在它组建起了反正义联盟（anti-Justice League），讨伐着社会上反对他们的势力。格鲁德希望利用自己的智慧和心灵感应来吸收超人政权的残留力量并征服星球。



大猩猩格鲁德 GORILLA GRODD

维克多·斯通在大都会的悲剧里失去了太多了朋友，他也失去了他的希望。钢骨的愤怒转化为他为对超人的忠诚，他现在仍渴望着为超人的政权服务。在世界还没有做好迎接即将到来的新威胁的时候，钢骨很有可能是惟一一个拥有可以战胜布莱尼亚克的科技之人。



钢骨 CYBORG



闪电侠 FLASH

巴里·艾伦曾作为“世界上最快的人”而广为人知，但是他脱离了超人的统治后选择结束自己的英雄生涯。但是当新的敌人威胁到无辜之人的时候，闪电侠为了补偿自己曾经的过错而重新投入到战斗中。



阿托希塔斯 ATROCITUS

红灯侠阿托希塔斯因故乡被塞尼斯托军团毁灭而渴望对军团的所有成员进行复仇，他的愤怒为他打开了通向地球的通道。在这个星球上他感知到他将会迎来这一个机会，阿托希塔斯更进一步地燃烧着他愤怒的火焰。



水行侠 AQUAMAN

亚特兰蒂斯的支配者在他所追随的超人政权灭亡之后，将他的国家与地上世界的交流中断。然而他这保持亚特兰蒂斯独立的决心很有可能会在新的威胁浮出水面时让他付出牺牲。水行侠是否会为了保护他的人民而放下自己的自尊呢？

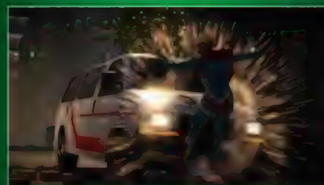


蓝甲虫 BLUE BEETLE

海梅·雷耶斯向蝙蝠侠寻求帮助，让他学习如何去使用寄生在他背脊上的大规模毁灭兵器“圣甲虫”。尽管“圣甲虫”有可能对整个星球的生命带来威胁，但是善良的海梅还是决心用这个力量保护人们，警惕着超人政权所带来的负面影响。

更进一步的进化





在战斗里玩家可以使用的攻击分为弱攻击、中攻击、强攻击以及各个英雄特有的能力攻击，在战斗里还能发动有特殊演出的强有力攻击，为各位玩家展示对战中两位角色的能力同时，还会给予对方强有力的伤害。和前作一样，战斗时玩家还能利用场景内的特殊配置来给对手发动特殊攻击。

本作的画面在前作的基础上得到了更进一步的进化，剧情的演出也变得更加细腻。在开战前后角色之间也有了对话，同一个角色与不同的角色之间还会触发特殊的对话。

身穿战甲的英雄们



在本作里各个超级英雄的造型都焕然一新，在首个放出的PV里更是出现了令人眼花缭乱的战甲造型。这个战甲正是本作的最大卖点之一。

战甲的获得除了可以通过角色升级奖励获得之外，还能够通过对战胜利获得，可以是与CPU的对战，也可以是在线上与其他玩家进行对战。除了这两个入手途径之外，还能够使用对战胜利后获得的金钱购买“母盒（Mother Box）”来获得战甲。



战甲由4个身体部件（头部、胸部、手部、脚部）和装饰品（例如哈莉·奎恩的手枪）所组成。它们影响角色的4个基本参数，分别为Strength（影响基本攻击）、Ability（影响特殊攻击）、Defense（影响防御力）和Health（影响角色HP量）。



值得关注的是战甲也有着稀有度设定，想要获得性能更好的装甲就只能……刷刷刷了。稀有度高的战甲部件还会附带“战斗所获得的XP增加”、“减少场景攻击所造成的伤害”等特殊效果。

如果能将收集到的战甲部件配成一套的话还会有套装效果加成。

除此之外玩家还能自行更换战甲的配色，来将喜欢的英雄打造成自己喜欢的造型。

强大的魔法师肯特·奈尔森戴着命运头盔看着全人类的命运，这命运也许会变得更好，也许会变得更坏。他知道世界将会终结于布莱尼亚克之手，又或者是结束于蝙蝠侠与超人的战争里。虽然头盔为了维持秩序而强迫肯特旁观这命运，但是肯特的人性还是让他为了他的英雄朋友而决心冒着不可预料的后果与风险介入到这场斗争中。

弗洛伊德·劳顿就是一个人型军火库，他能从任意距离夺取目标的性命。在超人政权盛行的时期他从监狱里逃了出来，然而却被格鲁德在他的脑袋里埋下了炸弹，使得他失去抵抗的能力，现在作为暗杀专家的死亡射手不得不加入这场斗争中。

在超人政权灭亡之后，哈莉·奎恩看着被收监的超人，心里多多少少就有些安慰。不过小丑的死所带来空虚感仍然围绕着哈莉，她现在也仍然是一个不稳定的盟友。她有着她的坚定信念，为了报复那些让小丑的笑声沉静下来的人，她不会放过那些逃犯、犯罪者、刺客，乃至她曾经的朋友。



戴娜·兰斯曾经几乎牺牲了自己的一切来与超人政权战斗，但是最后不得不逃走。现在，随着蝙蝠侠恢复世界的秩序，黑金丝雀也回到了故乡，她发誓不会再让金丝雀的叫声沉默下来。

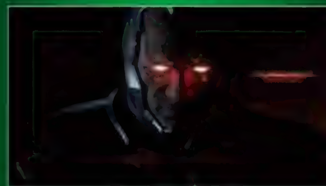
沼泽怪物是所有植物的生命守护者，他将它们称之为“绿色”。由于人类引起的暴力事件威胁到世界各地的植物，沼泽怪物准备为保护战乱中的植物而战。

塞琳娜·凯尔一直在英雄与恶人之间行走着，过去身为猫女所犯下的偷窃罪行使得蝙蝠侠并未对她寄予全部的信赖。在因超人政权的余烬而引起混乱的时候，这位披风斗士必须再次推测这个小偷猫的忠诚所向。

TIPS **漫画动态** 在《不义联盟 原爆点》（从哈莉·奎恩的视角来讲述前作游戏剧情）的连载结束后将会正式开始《不义联盟2》的漫画连载，讲述本作故事开始之前的故事，编剧为Tom Taylor（前作游戏漫画前期的编剧）。

特典介绍

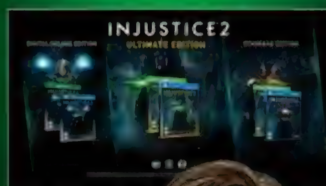
《不义联盟 2》的实体版共有 3 种封面，分别为超人、超级女孩和蝙蝠侠，对应 3 个不同的版本。3 个版本的共通特典为本作的预定特典：可操作角色"达克赛德（Darkseid）"。



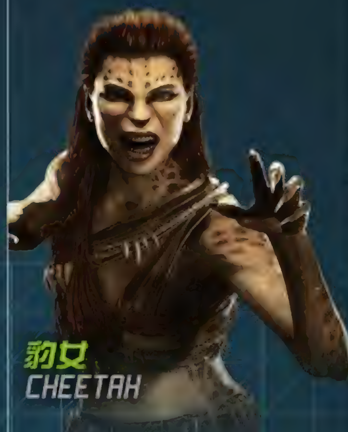
超人版本的封面为普通版，售价 59.99 美元。

超级女孩版本的封面为数字豪华版，售价 79.99 美元，除了有游戏本体之外还有 3 个可操作角色的下载码、超级女孩的神力女孩（Power Girl）套装（包括外表、语音和对话内容等）、角色盔甲涂装。

蝙蝠侠版本的封面为终极版，售价 99.99 美元，除了游戏本体之外的内容有 ①9 个可操作角色的下载码；② 3 个角色的换装套装，分别为超级女孩→神力女孩、闪电侠→逆闪电和绿灯侠哈尔·乔丹→绿灯侠约翰·斯图尔特，包括外表、语音和对话内容等；③ 2 套角色盔甲涂装。



考古学家芭芭拉·安·密涅瓦在为了祈求神明力量而背叛神奇女侠的时候，她还不知道她会因诅咒变成如同豹子般的样子活下去。她现在期待着能够改变自己的命运，利用自己她的原始力量对神奇女侠进行复仇。



豹女
CHEETAH

布莱尼亚克是一个漫游宇宙收集知识来提升自己智力与科技实力的强大天才。他执着于确立自己的优势，在收集到氪星最伟大的城市之后毁灭了一切。而"最后的氪星之子"的故事已经传递到了遥远的星球上，世界收藏家为了结束他对氪星的收集而来到地球，现在他又发现了一个值得他收藏的新世界。



布莱尼亚克
BRAINIAC

出生于刺客联盟的达米安·韦恩一直在蝙蝠侠的不杀原则里挣扎。现在，站在父亲对立面的达米安希望超人成为新的领导者，对他来说比起蝙蝠侠，超人才更像是自己的父亲。



罗宾
ROBIN



毒藤女
POISON IVY

帕梅拉·爱丝莉博士在过去曾是一个有着革新思想的植物学家，希望把世界变得能够让植物生命更加繁荣的世界。她为了征服人类这一共同目标而加入格鲁德的联盟，不过毒藤女心里的真正愿望是希望在新秩序降临世界的时候能够让植物来支配动物。

贝恩
BANE

在超人失败之后，贝恩被超人政权背叛，被蝙蝠侠所追捕着。人生的大半都在监狱里度过的他为了向原政权的支配者们复仇，他决心把哥谭市玩转在掌心中，让他的规则成为城市的法律。



神奇女侠
WONDER WOMAN

被天堂岛流放的神奇女侠在超人政权毁灭之后仍然隐藏着自己的行踪。神奇女侠仍然是超人及其政权的拥护者，她在等待着能够打倒蝙蝠侠并解放超人的机会。

绿灯侠
GREEN LANTERN

经过"OA 星"守护者们的复健之后，哈尔·乔丹克服了曾作为"塞尼斯托军团"一员时最深刻的恐惧。现在，再次作为绿灯侠登场的哈尔为了阻止布莱尼亚克的侵略并再次证明自己而回到了 2814 扇区。

TIPS **移动平台新动态** WB Games 预定于今年推出全新的《不义联盟 2》手游，操作系统将会在前作手游的基础上进一步优化。

栏目主持：稀饭





游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号

在这个适合落命的季节，我们等到了《仁王》，在著名媒体综合评论网站Metacritic上平均评分达到87分，用户评分高达90分，游戏网站IGN甚至给出了9.6分（满分10分）的高评价，这款在一开始被认为只是《黑暗之魂》和《血源诅咒》模仿者的作品却证明了自己作为一款原创新作的魅力，也进一步证明了由“《魂》系列”带起的“殊死游戏”类型能够得到进一步的强化和扩展。追根溯源，本期的游戏之最，我们就来谈谈那些让玩家们纷纷“落命”却又沉迷“受苦”的作品留下的惊人纪录吧。

第一个不治疗、不升级和不使用枪械通关《血源诅咒》的玩家

硬核向的游戏总会吸引来硬核向的玩家，这就是“《魂》系列”和带有其特征的作品容易吸引到各路大神的关键原因，因此在《吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版》里，有许多关于这一类作品的纪录，都是各种惊人的极限挑战通关，例如我们这里将要提到的“Craddoc”，他是一位Twitch上的播主，近来专注于直播《血源诅咒》和《黑暗之魂Ⅲ》并挑战自己的极限，在《血源诅咒》发售的那一年，他便致力于尝试用不治疗、不升级还不使用枪械的方式来杀死游戏当中的17个穷凶极恶的BOSS。最终，他花了1个月的时间，最后在同年5月30日通过击败最终BOSS月之血姬达成了这一挑战，并创造了纪录。


■ Craddoc最近在直播时的截屏照，至于他正在播的游戏是什么嘛，看到屏幕中央的两个字你们应该都懂了。


◀ Craddoc的Twitch频道

使用最多操作方式通关《黑暗之魂》的玩家

对于已经习惯了使用手柄进行一切游戏的家用机玩家来说，用其他控制设备去进行游戏是一件非常陌生的事情，部分特别专一的玩家可能连用键盘和鼠标玩游戏都不太能接受得了。而当我们需要挑战的游戏是《黑暗之魂》这样硬核向作品时，对于手柄的依赖就变得更强了，本来战斗就艰苦，要是操作不顺手岂不是真成自虐了？

但对于本杰明·格温——也就是网名为“bearzly”的播主来说，尝试用各种操作器花式玩《黑暗之魂》似乎就是他最大的个人乐趣，在他的个人Twitch直播频道里，他尝试了使用9种不同的操作设备来进行游戏，全部都是非常规游戏设备，包括了玩《摇滚乐队》用的吉他、架子鼓和电子琴外设，还有麦克风（声音指令控制）、Wii手柄（体感控制）和跳舞毯（用脚来玩！）等等，甚至通过PC模拟了X360手柄，然后通过用鼠标点击上方的按键来操作的方式玩，并且每一种操作方式最后都成功打通了游戏，不得不让人感叹他的奇特创意和高超游戏技术，以及对这款游戏浓浓的爱。


▲ bearzly的Twitch频道


▲ bearzly和他闯荡在《黑暗之魂》中的艾雷德尔世界时所用的“武器”。

趣闻

如何与一大群小伙伴一起打通《黑暗之魂》

一群人一起在玩游戏在街机厅式微家用机极度普及的今天似乎已经是遥远的回忆，但是专注于游戏直播的Twitch却别出心裁地给了我们一个重温旧梦的机会，那就是“TWITCH PLAYS”！

从形式上来讲，TWITCH PLAYS被称为是一项社会实验，能够通过其形式反映许多人类群体思维的特征，不过对于玩家们来说，TWITCH PLAYS就是一个特别的聊天室，里面会一直在同步播放一款游戏的实际运行过程，但是里面角色的操作却是通过聊天室当中全体观众投票而产生，等于是在聊天室里的所有观众们在同一时间玩一款游戏。在这个独特的玩法当中，出现了一个显得特别硬核向的项目，那就是名为“TWITCHPLAYSDARK”的集体玩《黑暗之魂》挑战。民主投票意味着执行效率低，在这款一步走错就决定生死的游戏里，靠着集体投票操作真的可以通关吗？

答案令人惊讶，在“受苦”了43天后，玩家们终于群策群力，打通了这款游戏！要算起来，这也算是史上最大规模的《黑暗之魂》“合作”通关了吧？（笑）

想成为世界纪录的创造者吗？登陆吉尼斯世界纪录中文官方网站（http://www.guinnessworldrecords.cn/）提交纪录申请，您的成绩就有机会得到官方认可，甚至可能会登上下一本的《游戏玩家版》！

塞尔达传说
——荒野开垦记

序

三月游戏热潮总是如滔天之浪向玩家一波波袭来，而《塞尔达传说 荒野之息》注定是其中最令人印象深刻的游戏之一。

但凡对游戏资迅稍有接触的玩家，最近都会被这款任天堂超级大作的各种创新内容和高分评价的信息所包围。

本作在评测分数汇总网站Metacritic的总分高达98分，排在游戏史上得分排行榜的第二位。而勉强能胜过它一筹的，是同系列前辈——《塞尔达传说 时之笛》。

除了任天堂自家媒体以外，IGN、Gamespot、Polygon、gamesrader、GAMEINFORMER以及《Fami通》等业内权威媒体以及大大小小各式游戏网站都给予了游戏最高的评价，即便是某些对游戏抱有白璧微瑕看法的媒体，其得分也是接近完美，这使得《塞尔达传说 荒野之息》成为历史上满分评价最多和平均得分最高的游戏。而这样一款足以在游戏史上大书特书的作品背后，自然有着特殊的开发故事。

文 80后写稿佬 美编 NINA

新的理念 荒野之源

2011年底，当《塞尔达传说 天空之剑》开发完成后，向来十分重视听取玩家意见的"《塞尔达传说》系列"系列制作人青沼英二收到了不大好的反馈。

这款任天堂在第七世代收官的大作并没有展现出相应的气势，尤其是当时Wii还处于虎老雄风在的阶段。

很多人诟病这个已经拥有接近三十年历史的超人气IP走向下坡，它差强人意的表现也成为了第七世代前后期的一个重要的分水岭。PS3和X360开始急起直追，收复了不少因为早年间体感游戏缺失而失却的市场。而开启第八世代主机之争的Wii U马失前蹄，在寻找其销量的拯救者时，任天堂还是想到了林克。

《塞尔达传说 风之杖HD》面世为Wii U带来了销量上的小阳春，190万份的销量虽然还不如《塞尔达传说 天空之剑》，但已经实属不易。不过，光靠一款高清重制版并不足够挽救Wii U以及"《塞尔达传说》系列"的口碑 大家亟待新的"《塞尔达传说》系列"出现。

作为一个优秀的制作人，青沼英二往往能够在玩家的反馈中找到相似的共鸣，他知道确实需要一个巨大的突破、和前作不同的表现方式来让"《塞尔达传说》系列"焕发新生。

这种思考《塞尔达传说 天空之剑》之后不久就开始了，他也试图从玩家和开发者的反馈中得到更多的灵感，无奈玩家的意见实在太多，如果要将这些想法都付诸实践，那很可能做出一款没有人能够想象但注定不大好的游戏。青沼英二和开发人员决定按自己的愿景来打造游戏，让游戏在目前所有的游戏形式和方式上更进一步，这令游戏有了与众不同的基础。

不同于许多游戏瞄准了某些特定的消费群体，例如儿童、成人、非玩家等等，青沼英二和制作总监藤林秀麿领导的塞尔达团队并没有这样为游戏做出定位。

虽然"《塞尔达传说》系列"的卡通画面风格和童话式故事而被认为是专门为热血少年打造的游戏，但青沼英二并不想局限于此，他认为孩子们总会渴望"延展"自己，在看到成人们玩游戏的时候，也会渴望玩到相似的游戏。

如今最能令成人着迷的主机游戏类型，莫过于自由度极高的沙箱游戏。其中的佼佼者《横行霸道V》和《上古卷轴V 天际》即便发售多年，依旧拥有不少新玩家和长久的生命力。

因此，"《塞尔达传说》系列"新作的开发者定下了终极目标，便是要做出全年龄段都适合的开放世界游戏。

"从一开始，我们就想创造一个世界，不仅丰富，而且处处链接，玩家可以真正自由探索。"

青沼英二在接受采访时，"辽阔"、"丰富"和"自由"这几个关键词被屡屡提起。

事实上，《塞尔达传说 天空之剑》的世界虽然有着多种多样的地图，但玩家从空中降落的每一个区域都是相对独立的地图，地图之间并不相连，这也是许多玩家认为不够完美的地方。当然，以Wii的性能要实现高质量的实时演算也并不现实，幸好性能更强的Wii U面世，让这款经典IP的"开放"成为可能；另一方面，在沙箱游戏愈发成为主流的今天，任天堂却从未真正触及这一领域，也是不少玩家乃至第三方厂商认为其落后于时代的其中一个原因。

"《塞尔达传说》之父"宫本茂和如今的两位制作人青沼英二和藤林秀麿痛定思痛，决定借助初代那种探索和荒野求生的成功模式，并且为之建立更好的世界和体验，这便是"荒野之息"的命名由来。

这是任天堂史上第一次做出了真正意义上的开放世界，他们将《塞尔达传说 荒野之息》故事定在了初代的发生地，曾经兴盛无比的海拉尔大陆变成了一片危机四伏的荒野，然后凭借自己的"想象"，绘画出一个广阔荒芜而丰富多样的海拉尔大陆。

然后开发者为开发游戏而制作了另一个游戏。是的，大家没有看错，这款游戏看上去就像《进化之地》或者说和初代的《塞尔达传说》那样，开发者构建了2D的海拉尔大陆和林克，开始以其试验各种元素和设计各种支线任务。数以千计的任务可以说包罗万有，在这个2D游戏中得以尝试和筛选，最终成为了今天看上去相当出色的游戏内容。

这个测试游戏以及许多设计草图在今年的GDC 2017上得以公开，而这仅仅是"《塞尔达传说》系列"对"荒野"创新和开拓的开始。

海拉尔大陆开垦之旅

2013年E3，“大猩猩”雷吉揭开了“《塞尔达传说》系列”新作的面纱，人们为之而鼓噪。

当时游戏正处于正式开发的初期，要实现宫本茂的“独创”和青沼英二的“自由”需要付出不小的代价。

在许多开放世界的游戏里，有很多地方其实是无法到达的模型，即便是《横行霸道》或者《刺客信条》。当然，由玩家构筑一切的《我的世界》除外。同样在这些游戏中，陡峭的崖壁或是建筑物都是“玩家勿进”的另一种标识。初涉这一领域的任天堂开发者们认为这远远不够，他们认为这些不应该成为玩家探索的阻碍，因此他们需要做出一款交互性更强，更具独创性且能给予玩家更好体验的东西。

任天堂企划制作本部花了整整一年的时间去开发游戏的相关系统以及引擎，除了采用Intel公司旗下产业Havok所生产的的物理引擎，甚至还加入了“化学引擎”元素。

之所以选择这个引擎，很大程度上是因为它是“开放物理计划”的参与者，参与这个计划的物理引擎全部开源并且免费发放给游戏开发商。

Havok引擎能够提供快速高效率的物理模拟计算，并提供经过优化的实时融合，这让林克的飞檐走壁成为可能，通过实时演算，林克与峭壁之间会产生名为“Constraint（束缚）”的作用，使之能够在有体力限制的规则下到达峭壁高处，然后借助滑翔装置遨游天际或者借助盾牌来一场滑雪之旅；在面对一棵树的时候，林克不会像一般游戏那样只能绕过，而是能够对其采用多种方式：是爬上树梢眺望远方，还是靠撞击来震落树上的苹果，或是在树干上一斧接一斧地留下深浅不一的痕迹，直到树木倒下……

这些是《塞尔达传说 荒野之息》在物理引擎方面比其他游戏出色的其中一部分特征，在GDC 2017上，任天堂的开发者们向大众展示了他们的另一种创新，那便是“化学引擎”。

所谓的“化学引擎”其实是物理引擎在实时演算中的另一种运用，指的是开发者将游戏素材分为“element（元素）”和“material（物质）”以及它们的性质状态“state”。物质只可以改变其他物质的位移，元素在靠近物质时，可以改变物质的状态，像火焰“元素”靠近树木草堆等“物质”便能点燃，风吹到帆上可以推到木筏前进，水元素可以灭火……类似的“化学作用”还有很多，随时能带给玩家惊喜。

在物理和化学引擎两者结合之下，使得游戏交互的真实感大大提升，当然，这也需要比传统沙箱游戏的花费更多的开发时间，接受更多的变数和承担更多的风险。青沼英二在接受采访中透露了其中一个“事故”：

这天他拿到了一个最新的测试版本，循例在世界中闲逛，突然他发现有一个区域中原本应该出现的物体全部不见了，他急忙找来了相关区域的负责人，仔细检查一番之后发现不是制作人员的偷懒和疏忽，而是另一个区域的风将所有“物质”吹走了……

在处理好引擎问题后，接下来便是画面的优化。为了达到全年龄的审美要求，青沼英二一改系列卡通化的画面风格，采用了水粉画写生的方式来构建画面，在日漫的陪伴下成长的创作人员不仅没有影响画面的表现力，两者结合之下产生了良好的“化学”作用，加上崭新的引擎使用，为游戏关卡设计提供了极好的基础。

和许多游戏以“加法原则”来进行开发不同，由于《塞尔达传说 荒野之息》是以2D游戏为基础，所以游戏的架设非常巨大，青沼英二鼓励的头脑风暴带来了大量的创设性思考，秉承着系列特色的各种迷宫地牢自然是其中最多见的创意。

但是由于游戏的重心在于探索这个广袤的世界，青沼英二和藤林秀麿不得不进行“减法”：许多大型迷宫创意不得不被舍弃，但经过精挑细选保留下来的大小迷宫和圣地数依然过百，各种谜题和相应的大小奖励层出不穷，保持了整个游戏过程的平衡，并随时能够给予玩家不同的新鲜感和挑战性，这种良好的反馈是鼓励玩家前进的最好动力。再加上制作团队开发各种地形下荒野探索的沉浸式体验，任天堂在关卡设计上出类拔萃的功力得以淋漓尽致的发挥，令整个开发进程缓慢而有序、精益求精地进行。林克的冒险之旅也愈发真实。



新的林克变形记

作为一切的核心，最大的革新还是来自于我们的主角林克（Link）。这位活跃在荧幕三十年的“男人”，一直是颇具话题性的人物。

2014年的E3上，青沼英二还说出了一段耐人寻味的话，“我不能说林克一定是个男人。”

原本只是无心之言，但是引起了轩然大波，一直以来关于“林克”的角色争议一直存在。任天堂一直将林克当做是代表性人物形象来培养，但很多人因为在游戏之初需要为自己所操控的角色命名且没有一句台词，都令人觉得“Link”的含义更像是连结玩家意愿和游戏角色的桥梁。

随后在《塞尔达无双》中，“女林克”的出现更使得这种争论又一次到达高潮，而任天堂似乎要将悬念进行到底。

尽管在接受GAMEINFORMER关于《塞尔达传说 荒野之息》的采访时，主持人问到“有很多个林克但是只有一个马里奥吗？”时，宫本茂给出了肯定的答案，但似乎未能解开人们的疑惑。作为“塞尔达传说之父”的他随即又透露“林克并不是人类”，更重要的是原本因为不能说话而被作为“只是连接玩家的桥梁”证据的林克，在新作中终于能开口说话了。

青沼英二一直认为如果林克能够说话将是一件美妙的事情，但过去的技术问题等种种原因，一直未能如愿。

不过借助新主机的性能，使得以往靠对话框交流的林克，终于第一次有了自己的声音，尽管还不是十分完整的语句。游戏里的大部分对话和提示都是以对话框的形式出现，只有到关键地方或者过场动画才会有对白或旁白，这依旧是有些取巧，让开发团队相对地做好了本地化工作，确保了许多不同语言区的玩家能够按照自己的母语来进行游戏，而至于林克为什么不能说中文，我们还能说什么……

不过抛开这些争议，林克的冒险之旅还是可圈可点。

开发者故意将故事的时间线放在



了100年之后，也就是《塞尔达传说 时之笛》的时间线之后，利用这段世界令世界发生变化，青沼英二将之称为“特殊的故事叙述技巧”，借助“希卡石板”作为媒介，数百个支线任务有了充分发挥的空间。

“游戏和玩家的连接”、“时空间的连接”林克尽管依旧有名无姓，依旧从梦中醒来，直面这个充满危险的世界，依旧背负着打败加农大魔王，拯救塞尔达公主的终极童话级任务。不过这一次有些不同，林克终于脱下那顶戴了三十年的绿帽子，也可以随意更换多套衣服，在设计的原案中，林克甚至不是坐在马背上驰骋的“罗宾汉”，而是穿着运动装、开着机车的“不良少年”。

良好的交互性使林克彻底“融入”这片天地，作为以生存为重要卖点的游戏，《塞尔达传说 荒野之息》为林克准备了完整的烹饪系统，各种采集到的食材不仅带来“美味”，还带来了各种状态的增益加成，当然前提是采集到食材和没有把料理搞砸。

为了摘下苹果，林克可以有多种选择，既可以用弓箭射下，也可以撞击树干让万有引力定律发生作用，这样的多样采集方式还有很多，而烹调的方式也可以天马行空，是珍馐百味还是黑暗料理，在没有烹饪配方时需要玩家和林克自行摸索。料理系统能够为林克带来灵活的加成，例如在食物中加入辣椒可以御寒，但和其他游戏不同，这并不是惟一的御寒方法，林克只要穿上御寒衣服便不会瑟瑟发抖，架起火把也能得到同样的效果，林克和玩家可以在开发者提供的基础方式上打



开脑洞，寻找合适自己的装备搭配。

这些配置方案并不固定，因为开发者为了让玩家们以更多方式体验游戏，增强游戏的耐玩性，特意加入了耐久度系统，几乎所有武器具有耐久度并且会不断下降，一旦损坏之后几乎无法修复，但林克能够轻易找到替代的武器，甚至能够捡起树枝便能和敌人大战三百回合。他所面对的不是无脑的割草敌人，而是同样能够懂得利用工具武器，甚至懂得利用迂回包抄等战术的怪物。

如果挑战失败也不必灰心，林克在探索各式迷宫和圣地、乃至完成各种支线任务时可以得到相应的技巧提示、烹饪配方、符文以及属性加成作为奖励。不过这些都不会在地图上显示，而是由玩家自行发现和标准，这让林克的冒险更像是一场自由探索海拉尔大陆背后秘密的旅程，而不是在上帝的提示和操纵下无聊通关。也避免了大家按照任务提示而纵马狂奔或是驾驶滑翔伞直达目的地，因而错过沿途的风景和发掘其他有趣任务和素材的机会。还有更多的细节和乐趣等待玩家自行去探索发现。不难看出，开发者为林克的冒险历程倾注的大量心血和抱有的巨大期望。

从单平台到双平台

任天堂方面原本打算让《塞尔达传说 荒野之息》作为 Wii U 独占的作品发售，借此机会一举挽救危如累卵的销量。

为了得到更多的认同感，开发者团队甚至将游戏的关键道具"希卡石板"也设计成和 Wii U Gamepad 相似的造型。

直到 NS 在任天堂内部正式敲定之后，青沼英二惊讶地发现原来新的主机同样和"希卡石板"十分相似，这令他在 2016 年的春天萌生了让作品转移到新主机上的念头。

不过这样贸然进行双平台开发，大大地加重了开发的团队的负担，团队中出现了不少抱怨的声音，但是被青沼英二镇压。当然，他背后有宫本茂的强烈支持。

在岩田聪因病无法主持大局的情况下，宫本茂成为任天堂的最高领导者，他让任天堂旗下子公司 Monolith Soft 全力投入到项目的开发中。整个团队人数最多时超过 300 人，这是一个标准的 3A 级大作的配置。任天堂也为这款 3A 大作给予了充分的支持和信任，两者之间相辅相成。在主机业务乏善可陈、领导者岩田聪因病弥留的日子里，《塞尔达传说 荒野之息》甚至成为了任天堂在 E3 上的惟一门面。



当时就有人质疑："《塞尔达传说》固然伟大，但用一个单作销量从未过千万的作品充撑门面，似乎还不足够。"当然以如今的情况来看，那些持有这种论调的人脸上一定阵阵火辣。不过要让质疑者被打脸，任天堂开发者"有多努力你知道吗？"

同时为两个带有独特操作方式的主机开发游戏，需要来自两大部门的开发人员为此而努力，每个人都要承担这个巨大世界其中一个部分的构建工作，既不能重复，又不能过于出格。青沼英二鼓励他们每个人都及时表达自己的创意和构思，与此同时他们又要时刻协调，确保游戏内部各部分以及双平台之间不会产生严重的矛盾和冲突。

相比起索尼和微软在主机设计上的大同小异，任天堂的跨世代主机的游戏设计难度更大。Wii U 和 NS 两者之间虽然有所相似，但操作方式大有不同，前者可以采用双屏幕输出，而 NS 只有单屏幕输出，但后者拥有更好的分辨率和音效，画面显示效果也更佳。

鉴于 NS 是基于移动游戏为卖点，制作团队为其设计了特殊的自动保存系统，当林克在地图上随意移动的时候，系统都会安静而迅速地自动保存，确保 NS 没电的时候，玩家都不会损失太多的进度。

而幸运的是，不同于其他跨时代开发的游戏自上而下的开发方式，许多在次世代主机上能够驾驭的元素在上一世代主机中因为性能所限而不得不被舍弃，《塞尔达传说 荒野之息》基于 Wii U 开发，并且在 NS 上取得更好的画面体验。"我不能肯定地说这两个平台上的《塞尔达传说 荒野之息》是完全一样，但 Wii U 版绝对没缺少什么东西。"青沼英二在面对疑问时每每强调这一情况。



也正因如此，制作团队很快就适应了 NS 的开发模式，NS 版本迅速跟上开发进度，面向两平台的"荒野之息"同时发力。但是这部注定成为经典的巨作开发并没有想象中的水到渠成。

在任天堂的原计划中，《塞尔达传说 荒野之息》原定在 2015 年发售，但是任天堂官方很快就宣告跳票。人们纷纷猜测是不是为当时还叫"NX"的次世代主机让路，但从游戏直到 2016 年春天才确定开发 NS 版本来看，跳票的原因还是由于这款庞大的游戏需要大量的时间去进行优化，当中的挫折和艰辛难为外人所道。青沼英二不止一次向高层以及玩家说过"对不起，我们需要更多的时间"，任天堂高层十分重视作品，因此一再给予时间和空间，而玩家也只能慢慢地消耗着耐性等待见证新作的诞生。

但是当青沼英二希望《塞尔达传说 荒野之息》错过 NS 的首发游戏阵营的时候，任天堂的掌权者们终于忍无可忍，而在死线之前，开发者们终于交出了几乎完美的答卷。

结语

青沼英二和藤林秀麿大概也没有想到，他们上一部原创开发的作品《塞尔达传说 天空之剑》成为了 Wii 的大作绝唱，而新作《塞尔达传说 荒野之息》也成为了 Wii U 最后一部第一方作品。正如网站 Cheat Code Central 所总结的那样，《塞尔达传说 荒野之息》"是 Wii U 的体面结束，也是 NS 的成功开始"。

上周是《塞尔达传说 荒野之息》发售的首周，在日本市场共售出了 231981 份，其中 Switch 版本售出 187379 份，Wii U 版本也卖出了近 5 万份，这还不包括数字版的销量。在其助推下，NS 的销量也是相当不俗，令在主机平台上低迷多年的任天堂至少看到了和其他两大厂商一较高下的希望。这也是对数百位任天堂开发者在五年来为林克和玩家开垦"海拉尔大陆的荒野"所付出的努力的最大肯定。当然，其最大的意义还是在于它必定是任天堂又一款注定流传于世的满分大作，值得每个玩家尝试。

ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド
THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

塞尔达传说 荒野之息	Wii U / NS Nintendo
ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド	动作角色扮演 日版
2017年3月3日 本地1人	无对应周边
售价为 NS/Wii U：6980日元	

五年磨一剑的本作终于登场。在游戏到手之前，全世界媒体给出的高评价已经令笔者无比兴奋，等实际上手之后发现满分可谓名副其实。对于这样一款要素丰富无比的游戏，一期给出100%完成度的攻略自然不现实，本次攻略将以系统解说、主线任务、真结局达成条件以及重要支线为主，并辅以一些技巧心得，帮助大家了解游戏的魅力。

The Legend of Zelda: Breath of the Wild / Nintendo

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 纱迦 美编 咕噜

通关时间：随玩家玩法而异

勇者冒险指南

操作说明



按键	功能
A	调查/互动
B	加速行动
X	跳跃
Y	攻击
L	使用解谜道具
ZL	锁定
R	投掷武器
ZR	使用弓箭
→/←	切换武器
↑	切换解谜道具
↓	吹口哨
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
按下左摇杆	切换站立/蹲下
按下右摇杆	使用望远镜
-	调出希卡石板，可以按L/R/ZL/ZR翻页
+	暂停菜单，可以按L/R/ZL/ZR翻页

武器

本作的武器加入了耐久度的设定，而且普遍都设定得不高，绝大部分武器用不了多久就会出现即将损坏的提示，继续使用的话就会因损失而消失，无法找回。武器也不存在修理的设定，对于即将损坏的武器没有挽回的办法。这样的设定是为了配合开放世界的玩法，鼓励玩家去世界各地寻找武器。

游戏中武器的种类很多，包括单手剑、双手剑、锤、斧、枪、魔法杖、回旋镖等。此外还有非武器类的树枝、松明、树叶等道具，也可以当武器使用，不过威力和耐久都要差很多。武器上标记的数字，代表武器的攻击力，不过攻击力并非决定武器好坏的惟一数值，攻击方式、速度、属性都是需要注意的。长按Y键不放可以通过消耗耐力来使用蓄力攻击，刀剑类武器的蓄力攻击即为系列经典的回旋斩。

使用单手武器或无武器时，可以装备盾牌。有盾牌的情况下，在林克处于非硬直的状态时受到正面攻击时可以自动防御。不过盾牌也有耐久度的设定，而且也存在着大量无法防御的攻击。装备盾牌时，按住ZL键不放，再先按X键再按A键，还可以利用盾牌进行滑，但此技只适用于沙漠、冰川等特殊地形，也不能无视重力滑行。另外盾滑会减低盾的耐久度，不过减得较慢。



TIPS 回旋镖需要以投掷方式来使用，扔出的回旋镖还需要自己接回来。如果直接按Y的话会当成小刀来使用。

弓箭

弓箭是林克的主要远程攻击手段，按住 R 键不放即会进入弓箭瞄准画面（需已装备了弓箭），之后用右摇杆调整准星。松开 R 键即可发射。本作的弓箭呈抛物线，不过在一定距离内仍可视为直线。弓箭是弓和箭的组合，弓类似于武器，上面的数字代表攻击力，同样有耐久度的设定，射出一定数量的箭之后就会破坏。箭（日语中称为"矢"）没有耐久度的设定，只有数量的设定，箭会按属性分为几大类。木の矢（木箭）是游戏中最容易获得的箭，遇到的话一定不要错过。

当林克身处空中时按 R 键，即可自动进入慢镜状态瞄准，从而大幅提高射箭的精度。但是这个动作同样也会大幅降低耐力槽。

TIPS 木箭射出之后并不一定就会消耗掉，特别是在解谜的场合，往往命中物体后还能回收。

锁定

与敌人战斗时按住 ZL 键不放可以进入锁定状态，锁定状态下输入左摇杆的左 / 右方向 +X 键可以进行左 / 右侧移，输入左摇杆的后方向 +X 键可以进行后闪，侧移与后闪都具备一定的无敌时间，是 BOSS 战时非常有用的技巧。

当敌人即将攻击到林克的瞬间使用侧移或后闪，即可以进行紧急回避，成功之后不仅能完全闪掉敌人的攻击，而且画面上还会出现连按 Y 键的提示。这时连按 Y 键即可使出ラッシュ，根据其性质本文称其为即时反击。即时反击的过程中林克全程无敌，可以平安打完一套连招，可以说是相当给力。

此外锁定状态下如果装备有盾牌，在敌人攻击命中的瞬间按 A 键，可以使用盾返。盾返能够完全弹回敌人的攻击并令其进入硬直状态，可以说是比紧急回避更难的技巧。

TIPS 盾返可以用来弹返守护者最强大的激光攻击，当然难度很高，失败后的代价也很大。

防具

本作中林克的防具即为服饰。服饰除了影响外观和提供防御力之外，还会具有一些特殊效果。服饰分头、身、脚三个部分，饰品类如耳环项链同样算为服饰，而不是单独算在其他位置。防具的特殊效果多种多样，包括耐寒、耐热、防暑、加速游泳、加速攀爬等。同样效果的服饰，如果凑齐一套的话，还可以大幅提升效果。本作的防具栏没有数量限制，可以随意获得。不时针对情况换装虽然烦人，但是任何时候都可以换，是一大优势。



装备包

林克的装备包分为武器、盾、弓三大类，每个背包都有上限设定。要想增加上限，需要完成支线任务"大事なマラカス"，之后就可以通过ボックリン来提高上限。提高上限需要消耗一定数量的コログのミ，这种素材需要林克在世界各地找到森の妖精后才能获得。而提高上限所需的コログのミ的数量也不固定，第 1 次只要 1 个，第 2 次要 2 个，第 3 次要 3 个，第 4 次要 5 个，第 5 次要 8 个，到第 12 次要 45 个，十分夸张。

另外料理包也是有上限的，不过一般撑不满。



HP相关

用心来表现林克的 HP 是系列的传统，本作也不例外。游戏初期林克只有 3 颗心，之后每获得 4 个克服の证，即可在女神像处选择获得 1 个增加 HP 或耐力上限的道具。选择增加 HP 的大心，一次能给林克增加 1 颗心，增加耐力的话，一次能增加 1/4 条耐力槽。一般情况下都推荐玩家优先提升 HP，直到达到满足拔出大师之剑所要求的 13 颗心。克服の证需要在完成各地的祠的谜题后才能获得，战胜特定 BOSS 后也会获得一颗大心。

本作中林克的 HP 回复手段有以下 5 种：完成祠的挑战、吃料理、睡觉、获得大心、泡温泉。而这些手段之中，惟一能在战斗中使用的就是吃料理，因此料理就是本作最主要的回复手段。

耐力相关

がんばりゲ - ジ（耐力槽）是一项半隐藏的数值，当林克进行消耗耐力的动作时就会出现，是一个绿色的圆圈。耐力最重要的作用就是奔跑、攀爬和游泳，部分战斗动作也会消耗耐力。用掉的耐力，在停止做出消耗耐力的动作时便会自动回复。当耐力槽变为零时，耐力槽会缓慢地进行回复，这段时间内耐力槽会变为红色，在此期间玩家不能进行任何消耗耐力的动作。而耐力槽回复的速度也慢于绿色状态时，因此请尽量让耐力槽保持在绿色。

本作中初始的耐力槽就足以让玩家通关，但适当提升耐力槽上限会让游戏轻松很多。更高的耐力槽上限，代表着林克能爬上更高的山，能游过更宽的河。

TIPS 这里给大家传授一招无限奔跑秘技。方法是按住↓键不放叫马，之后只要保持↓键不松开的状态，用左摇杆配合连按 B 键，即可以不消耗耐力而进行无限奔跑。虽说这个手势比较痛苦，但在某些场合还是能派上大用场的。另外因为攀爬时不能叫马，所以这一招对攀爬没用。

荒野求生法则

料理

料理是本作林克回复 HP 的主要手段，林克能够在几乎所有的状态下食用料理，而且料理的作用也非常广，除了最基本的回复 HP 外，特殊料理还具有补充耐力、增加 HP 上限、加快移动速度、增加攻击力等多种效果。要想制作料理，首先当然是收集食材。击杀动物、收集动植物等等都可以获得食材。之后进入素材包界面，按 X 键进入手捧状态，之后按 A 键决定食材，最多可以手捧 5 个食材，之后按 B 键退出，把食材放入火上的锅里，即可制作料理。这里介绍一下料理的基本原则，要想做出真正独特的料理，需要在全世界收集食谱，这里就不多说了。

1. 人类能食用的食材可以混煮为料理，虫 + 敌人的器官可以做出药。不过食材和虫子或敌人的器官混煮，会变成失败的料理。

2. 在未失败的前提下，料理的效果至少是大于等于各食材的回复量之和的。如果所用食材中含有特殊效果，那么最后的料理往往也会带上同样的特殊效果，但失败的料理不会具有任何特殊效果。

3. 苹果、蘑菇、鱼、兽肉是最容易获得的食材，光靠这 4 样东西就能轻易做出回复力很高的料理。

TIPS 林克在攀爬时也可以吃料理，这样能够缓解爬着一半发现耐力不够的尴尬局面，因此常备几个耐久料理是很有必要的。至于什么样的食材具有回复耐力的效果呢？只要看看说明的最后是否有がんばり字样即可。

画面解说



编号	说明
1	HP
2	通过特殊手段暂时提升的HP
3	当前装备
4	特殊能力的状态
5	希卡石板的感应提示
6	温度
7	行动发出的声响
8	小地图
9	时间
10	天气

解谜道具

本作的解谜道具在游戏中被直接称为道具（アイテム），为避免混淆本作称为解谜道具。本作的解谜道具只有 4 个，虽然有 2 种可以强化，但比起系列传统来说依然少了很多。按住↑键可以选择当前使用的解谜道具，解谜道具均需要剧情推进到一定程度后才会解锁。

遥控炸弹

系列的经典道具，本作改为可无限次使用，并分为球形和方块形两种。球形容易随地形发生滚动，方块形则比较稳固。炸弹可以说是四大解谜道具中实用性最广的，不仅可以用来解谜，而且可以直接攻击敌人，在初期是林克的有力武器。注意炸弹会炸伤自己。

磁铁

可以控制金属物体自由移动，虽然本身不具备攻击力，但可以通过控制金属物体后以撞击、下坠的方式来攻击敌人。把金属宝箱从水下、沙里拉出来，也是磁铁的常见用途之一。

静止

能够将特定物体静止一段时间，从而方便地通过机关。当物体被静止后，在静止期间玩家给予的动能会在静止结束后爆发出来，因此可以在静止时用攻击来对其向特定方向施加力，这样静止解除后该物体就会有大的位移。升级后的静止对特定敌人也会产生效果。

造冰机

能够从水中造出一个冰块，充当林克的落脚石。用造冰机可以方便地通过大面积的水域，不过同时存在的冰块数量有限。冰块还可以用于堵住出水口，或是像千斤顶一样顶起某物，甚至也可以充当临时的掩体。

希卡石板

シ - カ - スト - ン（希卡石板）是本作的核心道具，它的外形和 Wii U 控制器类似，内部结合了地图、图鉴等多种功能。游戏中按 - 键即可调出希卡石板界面，这其中最重要的一个功能就是地图。

通过右摇杆，地图共有 4 级缩放。其中比例尺最大的版本，只会显示所有的传送点。比例尺越小，地图上的细节就越丰富，标记也更加详细。另外玩家可以在地图上标记最多 100 个地点，十分有用。当玩家来到一处地方发现有值得日后再来的价值时，就可以作下标记，以免日后忘记。

在剧情中可以解锁希卡石板的搜索功能，默认为搜索祠。当林克附近有尚未发现的祠存在时，希卡石板就会发出提示，提示会有强弱的区别。不过需要注意的是，这个提示的强弱，并不是指祠的位置远近，而是指林克移动的直线方向。如果方向一致，那么提示就会达到最强；如果方向出现偏差，那么提示就会有不同程度的减弱。至于林克当前位置和祠的距离，与提示的强弱没有任何关系。再就是这个方向提示是不考虑高低差的。

当开启了希卡石板的图鉴功能后，玩家可以指定图鉴上已登录的任意一个内容进行搜索，当附近出现所需的内容时就会出现提示。

攀爬

本作和很多开放世界游戏不一样的地方就在于，游戏中没有刻意设置的不能到达的地方。一般游戏中无法抵达的高山，在本作中是可以攀爬上去的，而且不需要什么工具。惟一的限制就是看林克有没有足够的耐力。攀爬的操作是用左摇杆持续输入面对岩壁的方向，这样林克就会跳起自动攀爬，按 X 键后林克会进行一小段跳跃，同时大幅减少耐力槽。不过跳跃消耗的耐力槽，要远大于攀爬同段距离消耗的耐力槽，因此只有在确定能登顶的时候才建议用跳跃来加快速度。

TIPS 游戏中存在着加快攀爬的套装，每穿戴一件，攀爬速度都会有所提升，3 件穿齐后更是奇快无比。不过加快攀爬并不意味着消耗的耐力也会减少，消耗的耐力还是一样的。

装备名称	入手场所	备注
クライムバンダナ	リ・ダヒの祠	在双子山の塔的东边，双子山沿河的山道上
クライムグローブ	チャス・ケタの祠	地图东南海中的ハテノコ岛上，里面要挑战上级守护者，有难度
クライムシューズ	ターノ・アの祠	ラネール山的ラネール连峰东南，入口在半山腰，需要炸开洞口的石块，无需解谜和战斗直接入手

游泳

有水的地方自然就要游泳，注意不是所有的水都可以游泳，熔岩自不用说，沼泽、毒水等也不能下去。游泳需要消耗耐力，当在水中耐力为零时就算淹死，林克会在损失一定的 HP 后自动在岸边复活。游泳的速度非常慢，按 X 键可以冲刺，但消耗耐力也较多。

TIPS 游戏中存在着加快游泳速度的套装，每穿戴一件，游泳的速度都会大幅提升，同时还有一些特殊能力。

装备名称	入手场所	备注
ゾーラの兜	ゾーラの里东北方トトの湖底的宝箱	要用磁铁吸上来，附加能在水中使用旋转攻击的能力
ゾーラの鎧	主线任务“ゾーラの里に辿り着け”的奖励	拥有自动攀爬瀑布的能力
ゾーラのすねあて	支线任务“ライネル调查”的奖励	在ゾーラの里接到任务，需要拍摄雷兽山顶的强敌ライネル的照片

滑翔

本作有着游戏史上罕见的超大地图，然而林克并没有什么现代化的交通工具，要想快速移动除了传送外，最快的手段就是滑翔。滑翔需要借助滑翔伞，在游戏初期就能获得。之后只要林克身在空中，按下 X 键即可进行滑翔。滑翔不仅速度快，而且可以走直线距离，十分好用。到后期传送到高塔上进行滑翔是最常用的移动手段。不过滑翔会消耗耐力，耐力为零时林克就会自由落体，为防止被摔个半死，在耐力不足时就应该主动降低高度。

TIPS 游戏中的生物十分警觉，正常情况下从地面近身猎杀有一定难度，但是绝大部分生物都不会注意空中，因此完全可以借助滑翔来一个天降神兵，杀它们一个出其不意。

塔

塔是地图上最重要的设施，当玩家来到一片新的区域时，整个地方都是没有标记的，就算玩家走过也不会让地图显现出来。要想打开地图，就需要爬上当地塔的顶部，用希卡石板来下载周边情报。因此玩家每到一片新的区域时，要做的第一件事情就是爬塔。幸好塔因为高度原因，位置十分明显，用望远镜直接做标记然后前往即可。不过后期的塔边往往有不少敌人，或者有复杂的环境，玩家要有心理装备。另外塔上必有传送点。

祠

本作中的祠也就是以往系列的迷宫，只不过每个祠的规模都比较小，往往只有 1 ~ 4 个小谜题，知道方法的话很快就能打完。也有部分祠里没有解谜，但有强制战斗，还有的祠里干脆既无战斗也无解谜。祠的通过标志是抵达终点调查神像，这样就可以获得克服の证作为奖励。克服の证每凑齐 4 个，就可以在女神像处换一个增加 HP 上限或耐力上限的道具，十分有用。另外祠里还有至少 1 个宝箱，如果将祠里的宝箱都拿齐了，那么在地图上的祠信息处会出现一个宝箱标记，作为提醒。



祠的另一大作用就是作为传送点，只要用希卡石板调查入口的控制台，传送点就可以开启。在冒险时玩家如果遇到附近有祠，就算暂时没有挑战的欲望，也一定要先把传送点开了。本作的村庄、马宿等人类聚集地都不能直接传送，相对的在这些地方附近一定会有一个祠，其设计不言而喻。

马和马宿

如此广大的地图，没有马怎么行！本作中林克可以自由抓马，抓马的方法是靠近野马后按 A 键强行骑乘，根据马的情况有时直接就算驯服，有时还需要连按 L 键来驯马。驯马的过程会消耗耐力槽，一些高级马需要消耗大量耐力槽，但可以中途吃耐力料理来解决这个问题（一边颠马一边吃东西，想想都带感）。但是野马往往有很高的警觉性，贸然靠近的话它们就会四处逃亡，烈马更是会一蹄子踢过来，因此要从后方利用潜行慢慢靠近。

就算驯服了野马，马暂时还不属于玩家，这时你需要前往马宿将马匹进行登记。马宿只会位于道路的两侧，沿着道路前进就不难发现。与马宿老板对话后可以将野马登录改名，这个时候马才算是真正属于了林克。

登录后的马可以在地图上按↓键吹口哨召唤，但是本作的马并不能异次元召唤，只有马匹与林克距离不远、而且能够来到林克所在位置的时候，才会响应林克的召唤。这个设定也使得马的作用大减。不过利用马宿可以实现快速召唤，只要林克在马宿选择骑走一匹马，那么这匹马就会瞬间传送过来。

TIPS 要想快速提高马的好感度，根本不需要满世界乱跑，只要捧出一堆苹果送到马的面前，马就会开心地吃起来。苹果不用扔在地上，捧在手里就可以了。实在是太方便了。

气候和温度

在游戏画面中时时显示的气候和温度可不是摆设，它会影响林克的状态。下面就为大家解说一下。

高温

在高温情况下，林克会不断损失 HP。注意高温还分不同的情况，在沙漠地带需要穿轻薄的抗暑装，而到了火山地带就需要穿专门的耐热装，吃具有耐热的料理或药也是不错的选择。在温度特别高的地方，装备包里的木制武器、弓、盾的耐久会不断减少，直到消失。而爆炸箭只要拿出来就会自动爆炸，十分危险。

低温

在低温情况下，林克会不断损失 HP，需要吃有抗寒效果的料理或药，或者穿戴抗寒装来对抗。低温情况下一些道具会发生变化，例如打死动物后掉落的肉会马上变为冻肉。

雨天

雨天对于冒险是十分不利的，因为雨天的山崖湿滑，不利于攀爬。另外下雨时是生不了火的。如果遇到雷雨天，就要特别注意了。这时装备包里的金属装备都会有发光的标记，如果玩家带有金属装备，那么就很有可能被雷击中。被雷瞄准时会有一个倒计时，这时就需要赶紧来到头上有顶的地方躲一下，或是放下金属装备。被雷劈中是一击必杀。

《荒野之息》主线通关+重要支线攻略

在开始攻略之前，需要说明的是，《塞尔达传说 荒野之息》是一款自由度极高的游戏。游戏一共有15个主线任务，然而只要完成一开始的两个，就会开启击败最终BOSS的任务，只要击败最终BOSS即可通关。当然这么做的难度是很大的，尽管目前国外已经有玩家以58分的成绩通关，但这个完全建立于有大量的amiibo支持下，而且这种玩法也不可取，本文介绍的攻略法自然是包含了全部15个主线任务的攻略方法。

除了一开始的2个主线任务，以及击败最终BOSS的主线任务外，剩下的12个主线任务不限顺序，本文仅给出最佳方案。另外游戏有着数不清的各种要素，本文也不可能将其全部收录，只会选择一些关系重大的支线进行说明。大家在使用时如果想快速通关，不妨照本宣科，如果想更好地体验游戏，可以先自由冒险，等卡关之际再来阅读本文。

由于时间关系，本文所附的地图并非全要素地图，仅供参考重要地标位置。



1	始まりの塔	8	平原の塔	15	ヘブラの塔	22	记忆7
2	双子山の塔	9	ラネ-ルの塔	16	记忆1	23	记忆9
3	ハテノ塔	10	アッカレの塔	17	记忆2	24	记忆10
4	フィロ-ネの塔	11	オルディンの塔	18	记忆3	25	记忆11
5	湖の塔	12	森林の塔	19	记忆4	26	记忆12
6	荒野の塔	13	丘陵の塔	20	记忆5	27	记忆13
7	ゲルドの塔	14	タバンタの塔	21	记忆6		

主线任务 シ-カ-スト-ンの示す场所

在神秘女声的呼唤下，林克从一个祭坛中醒来。在可以行动后，用左摇杆控制林克移动，右摇杆调整视角，+ 键为查看操作说明。来到前面像控制台一样的机关前，按 A 键进行调查，可以拿起名为シ - カ - スト - ン（希卡石板）的装置。这时前面的门就会打开，里面能看到两个宝箱。在宝箱中获得装备古びたズボン（旧裤子）、古びたシャツ（旧衬衫），在获得的时候按 + 键即可进入装备画面，赶紧把衣服穿上吧！调查前面的控制台，林克会自动使用希卡石板打开大门。这时系统会提示玩家按住 B 键奔跑，在奔跑时会出现一个绿色圆圈，代表林克的耐力槽，当耐力槽减为零时就会停止奔跑。来到前方的高岩前，左摇杆配合 X 键可以攀岩，攀岩也会消耗耐力，但比奔跑要慢得多，比较不科学。走出大门后会发生剧情，同时游戏的标题出现。剧情的最后镜头一转指向右边，这也暗示了玩家下一步要前往的地方。

这时玩家按 - 键可以调出希卡石板的界面，在这个界面下玩家可以选择传送回来过的地点，目前只有游戏序盘的回生の祠可以传送。留意一下身边，就能在草地上找到发光的木の枝（树枝），这是林克的第一件武器，聊胜于无地装备一下吧！而在一个小高台上能看到发光的蘑菇，这是名为ハイラルダケ的食物，往前走能陆续捡到一些。在靠近篝火的树上，能捡到リンゴ（苹果）。苹果是海拉尔上最容易获得的食材，不妨多捡。与篝火旁的老人对话，始终选择第一项，他会告诉你始まりの台地的一些来历。篝火边可以捡到焼きリンゴ（烤苹果），直接把苹果扔进去火里就可以获得。老人身后有たいまつ（松明）。捡起松明后老人会问你想把松明用来做什么，第一项为武器，第二项为火把，第三项是秘密，选择什么都没有关系。往下坡走一小段，在熄灭的篝火旁有木こりのオノ（木柄斧头），现阶段算是很强的武器，另外这里还可以用树枝把火引过来。接下来前往地图上发光的地点，路上会出现一些敌人，将其打倒后会获得一些道具，当然也可以选择无视。

来到游戏指示的地点，把希卡石板放入控制台后发生剧情，始まりの塔拔地而起。当林克苏醒后已经身处高塔之上，神秘女声向林克揭示了大魔王的存在，林克从百年的长眠中苏醒正是为了打倒它。

主线任务 闭ざされた台地

小心地从塔上下来，注意不要摔死。来到地面后老人滑翔而来，他告诉林克大魔王的名字是厄灾ガノン（厄灾加农），他是一百年令海拉尔王国灭亡的元凶。只要前往其盘踞的海拉尔王城将其击倒，即可解救世界。但是现在林克所在的始まりの台地是一个隔绝的高地，要想顺利来到地表世界需要用到滑翔伞。而要想获得滑翔伞，林克需要获得 4 个解谜道具再与老人交换。



1	始まりの塔	5	ワ·モダイの祠
2	マ·オ-ヌの祠	6	トゥ·ミンケの祠
3	ジャ·バシフの祠	7	马群
4	老人木屋		

マ・オ–ヌの祠



接下来先前往东北角的マ・オ - ヌの祠。往远处看，有一个仿佛有金黄熔岩的建筑物就是目的地，可以先在希卡石板上做好标记，然后一路跑过去。调查门口的控制台进入迷宫内，这是一个需要用磁力解谜的迷宫。将希卡石板放入左前方的控制台 即可获得マグネキャッチ（磁铁），按 L 键进入发动状态，之后对准目标按 A 键使用。把眼前地面上的地板掀开，从地下来到另一侧。

把墙壁上的铁块抽出来作为垫脚石跳上去，前面的敌人可以用铁板压死。利用铁板搭桥前进，前方左边的高台上有铁宝箱，拉下来之后从中获得旅人の弓。最后拉开前方的铁门，获得克服の证后，这个迷宫就算通过了。来到塔外，老人再次出现，他提示林克要取得 4 个克服の证后才能获得滑翔伞，同时建议林克回到始まりの塔。出了祠之后，先用磁铁把祠附近水中的两个宝箱拖上来，里面有コハク和オパ - ル。之后利用希卡石板传送回塔顶，老人会传授林克按下右摇杆使用望远镜的用法，利用望远镜可以直接标记下面想去的地点。

ジャ・バシフの祠

接下来是前往东的神殿迹附近的ジャ・バシフの祠，祠的外形都是一样的，比较好认。不过在祠附近有不少发射激光的机关，被打中的话就会直接挂掉，所幸激光不会穿墙。进入祠内，首先从控制台上获得リモコンバクダン（遥控炸弹），按住方向键的↑不放可以选择当前使用的道具，同样是按 L 键发动。，本作中的遥控炸弹是无限的，只是有冷却时间，十分便利。另外遥控炸弹分为方块形和球形两种，各有用处。

炸开前面的墙后，一左一右各有一面墙可以炸开，左边是正确的道路，右边有宝箱，里面是旅人の両手剣。前面要用圆球炸弹配合弹射器炸开对面的墙，而林克自己也可以被弹射器弹飞，这样能拿到左边区域宝箱里的コハク。最后调查神像，获得第 2 个克服の证。

制作防寒服

接下来要前往雪山，需要先找一件防寒服。要想上雪山的话，方法多种多样，譬如可以吃保暖料理，或是打着火把。这里推荐最好的一种方法。

前往ジャ・バシフの祠西南的森林里，这里能看到一个大木屋，老人在外面烤火，火边可以捡到一个锅盖充当盾牌。老人会传授你做料理的方法，只要进入道具界面，将食材按 X 键拿着手上，然后放入锅里，就可以制作料理了，料理拥有比食材更好的回复效果。进入木屋内，阅读桌上的书，得知需要用料理ピリ辛山海焼き来换防寒服。这个料理的做法是ポカポカ草の实、ケモノ肉、ハイラルバス。ポカポカ草の实就在桌子上，另外在カエル池西南、黄泉の川的桥附近也能获得；ケモノ肉需要打倒野猪，野猪出现于精灵の森，注意它发现林克后会逃走，需要用远程攻击击倒，算是最麻烦的一种食材。由于初期弓箭数量有限，建议存好档再来，用弓箭射头的话有机会一箭一只；ハイラルバス是一种鱼，在回生の祠东边的水中就能看到，可以用遥控炸弹搞定一片。另外调查木屋顶上发光的地方，会遇到森の妖精，他会给林克一个コログのミ。

当凑齐食材后，回到老人家里，完成料理，之后与老人对话选择第一项，即可获得防寒服。

海拉尔趣谈5 这次林克的青梅竹马、ゾ-ラ族的公主ミファ-（Mipha）人气超高，可以说是完全盖过了塞尔达公主，目前海外相关同人图绝赞涌现中。

ワ・モダイの祠

在老人家眺望周围的山峰，就能发现ワ·モダイの祠，不过位于山顶。如果是一般的游戏，玩家的第一反应就是从另外一侧绕上去，然而本作却不是这样——直接爬上去！利用炸弹炸断大树搭桥，之后来到山崖下，就开始往上爬吧。山峰陡峭，一口气爬上去是不可能的，好在路上有不少平台可供恢复体力，平台旁有蘑菇作为提示。就这样爬爬歇歇，就能顺利来到山顶了。

进入祠里，从控制台上获得ビタロック，它可以停止指定物体的时间。先停止齿轮来到另一边，接下来斜坡上会不断有巨大的球滚下，当它来到底部时将其停止，这样就能顺利通过，而在坡顶的宝箱里能获得旅人の盾。前方有一个静止的球，在附近能看到铁のハンマ-（铁锤）。拿起铁锤，将静止的球定住，之后用铁锤敲上几次，当静止解除后铁球就会被击飞，这样就可以通行无阻了。最后调查女神像，获得第3个克服の证。

走出祠后，左手边能看到一个坑里有一个宝箱，不过被一块巨岩压住了。同样是先静止再攻击，静止结束后巨岩就会被吹飞，这样就能获得宝箱了，里面是旅人の弓。



トゥ・ミンケの祠

接下来不要下山，穿上防寒服往ハイリア山进发，很快就进入雪山区域。注意下山时不能直接跳入水中，而是要慢慢爬下来，当然中途可以适时放手下落，记得中途按X键重新抓牢即可。路上的白色果冻敌人能冻住林克，拉开距离炸比较安全。来到断桥处，利用磁铁架好桥，来到对岸上山，在祠门口有扔炸药桶的敌人，尽量保持满血上去以免被秒。

调查控制台获得アイスメ-カ-，它可以用来制造冰块。制造冰块后跳过水面，下一个大门可以用冰块顶起来。干掉一个敌人后，利用冰块取得高台上的旅人の枪。下个谜题只要用冰块翘起跷跷板即可，前面就是女神像，调查后获得第4个克服の证。集齐4个克服の证后，来到时の神殿迹调查女神像。作为集齐4个证的奖励，林克可以选择ハ-トの器（生命上限增加1颗心），或がんばりの器（耐力上限增加1/4条槽）。毫无疑问是先增加生命上限更为划算。之后老人神秘地出现于神殿顶部，利用神殿外的长梯爬上去与他对话，原来老人是海拉尔最后的国王，林克也得知了自己的故事。剧情结束后即可获得パラセ-ル（滑翔伞），一旁的宝箱里有兵士の弓。

TIPS 在黄泉の川左边的桥的北侧有ボコブリン的据点，击倒首领后能获得强力的武具，笔者的场合是14攻的兵士の剑，以及10防的トゲボコ盾。注意用弓箭射断吊桥的绳索后，敌人才会攻下来。



TIPS 在カエル池东边的某块草地上，隐藏着名为イワロック的超强BOSS。当玩家经过时如果感到地裂天崩，多半就是遇到它了。イワロック的攻击力非常高，对于此时的林克来说绝对是一击必杀。其弱点在头部，只要设法攻击到，它就会陷入一段时间的硬直，这时就可以爬到它身上用近战武器疯狂输出。其实要想战胜这个BOSS并不难，因为保持距离后BOSS只会重复双手挖地→双手投掷的动作，而它扔出来的岩石并不能破坏树木，所以找根大树躲在后面就可以了。当BOSS扔完双手的石头后就会挖地，这时它有一个蹲地的动作，正好可以用炸弹攻击到它头上的弱点。上身之后笔者使用14攻的兵士の剑，只要两次机会即可干掉这个家伙。干掉イワロック可以获得大量コハク（琥珀）以及ルビ-（红宝石）。今后每隔一段时间都可来此击杀它赚钱。

主线任务

インパを訪ねて



1	リバーサイド马宿
2	双子山の塔
3	リ·ダヒの祠
4	双子马宿
5	カカリコ村

有了滑翔伞，就可以从高台上跳下去来到新的世界了。这里推荐玩家从はじまりの塔往北滑翔，沿着高台边往下看，能看到几只野马，可参见地图上的标记。如果能骑上马的话就会方便很多，但是野马可不容易驯服，一靠近就有可能被一脚踢飞，就算坐上马也有可能被颠下来，推荐先存档。驯服马之后就可以前往游戏指示的地点了。

骑马一路朝着目标东行，途中会遇到一些马宿。这里可以和老板登记野马，完成登记之后在野外冒险时就可以按↓键召唤出自己的马了。不过登记时野马必须要在身边，也可以骑着马完成登记。与老板对话中，连れ出す是选择一匹登记的马出行，预ける是保存当前的马，登录即为登记野马。但是本作的马并不像《无双》等游戏那样可以异次元召唤，如果人和马之间隔着天堑的话是叫不来马的，这个时候就只能回到马宿重召了。这里还有一些鸡，攻击它们的话可以获得鸡蛋，但是过分攻击的话就会触发系列的名场面：群鸡大战勇者，轻松搞掉玩家大半条命不在话下。马宿往往还能触发一些支线任务，旁边一定还有个祠。实际游玩时，如果玩家不急着通关，建议将祠都完成，就算不想完成，也要记得开传送点。

优先去双子山の塔，其形状和始まりの塔比较类似，只是上面有黄色熔岩状的颜色，可以用望远镜标记。登上塔顶后调查控制塔，可以开启这片区域的地图，同时也是一个传送点。因此今后每到一个新地方，都推荐优先开塔。此外希卡石板还追加了新机能，能够引导试炼の祠的位置，这项功能可以在地图界面按Y键开关。

从双子山の塔下来后推荐前往リ·ダヒの祠，因为可以获得加快攀岩速度的装备。往西来到双子马宿，从双子马宿沿着大路往カカリコ村方向走，其中在一棵树下能看到一个植物人ボックリン。与它对话后开启支线任务“大事なマラカス”。这个支线任务由于关系到用コログのミ扩充背包，所以一定要做。任务本身没什么难度，只要按照ボックリン的提示把ボコブリン巢穴的敌人全灭，就可以从宝箱中找到ボックリンのマラカス，把这个道具交给ボックリン就算完成了。继续前进，来到カカリコ村中，

如果你用弓箭时感觉准星晃来晃去的，那全是因为陀螺仪搞的鬼。按+键选择オプション，把ジャイロ机动设为OFF，即可关掉此功能。



按照任务指示的地点见到インパ。一长段剧情后开放两个新的主线任务。

剧情完成后推荐来到村子后山的タロ·ニヒの祠。村子里有女神像，克服の证满4个后可以直接在这里升级。村中有忍者装卖，忍者装能够大幅降低移动时发出的噪音，特别是潜行时基本达到无声，无论是从背后暗杀敌人，还是狩猎动物、捕捉昆虫，都是十分实用的，建议购买。

TIPS コログのミ据说一共有900个，现在也没人能找齐。コログのミ并不是来到指点地点就会获得，而是还要达成一定条件，大致可以分为以下几种：

1. 看到草地上有一串光球自由飞行，跑过去按A键调查。
2. 搬起一块石头。这种情况一般位于岩头或建筑物的顶部，如果看到某山丘顶部孤零零地有一块石头，那就八九不离十了。
3. 看到一个树桩上用铁链栓着一个铁球，用磁铁用铁球送进树桩上。
4. 看到一个小小的风车，靠近后森の精灵会抓着气球在周围飞舞，请反复将气球击破。
5. 看到一个圆形的石头阵里缺了一块石头，找块石头把缺口补上。
6. 看到一片草地上长着一朵特别的花，触碰花后它会在另外一个地方出现，如此反复触碰直到森の精灵出现。

リ・ダヒの祠

1. 踩面前的机关，有球滚下来入洞后开启移动平台。乘坐移动平台来到前方。
2. 踩面前的机关改变斜坡的角度，让球入洞后出现新的移动平台。乘坐移动平台继续前行。
3. 第3个机关需要先踩住，等球来到边缘时跳起，这样球就会被弹飞从而入洞，乘坐移动平台前行。
4. 这时能看到左边高台上有个宝箱，右边平台下边有两个铁桶。只要用磁铁把铁桶移动到第3个机关上压住，就可以获得宝箱了，里面是クライムバンダナ，能加快攀爬速度，十分好用。宝箱入手后就可以过关了。



タロ・ニヒの祠

这里一进去可以学习新的战斗技巧。其一是按住ZL锁定时，同时输入左摇杆的左或右方向+X键，能使出侧移；其二是按住ZL锁定时，同时输入左摇杆的后方向+X键，能使出后闪。这两种技巧如果在敌人攻击的瞬间使出，会进入子弹时间，这时连按Y键可以对敌人造成巨大伤害。接下来是弹返，指令是按住ZL锁定时，在敌人攻击的瞬间按A键，可以将敌人的攻击弹回。但需要注意的是必须手上装备有盾时才能使用。最后是系列经典的回旋斩，按住Y键不放后放开，即可发动。击倒敌人后留意场地上还有两个宝箱，里面是护心の盾、残心の小刀。进入原本关闭的门，里面的宝箱是オパ-ル，最后调查女神像过关。

主线任务

ゼルダの道しるべ



1	ハテノ塔
2	ハテノ村
3	ハテノ古代研究所
4	ムオ·ジ-ムの祠
5	チャス·ケタの祠
6	ウオトリ村
7	フィロ-ネの塔
8	高原の马宿
9	湖の塔

接下来要前往ハテノ村，途中能看到ハテノの塔，优先开启，这个塔是可以骑马靠近的。注意从此时开始路上会出现一些假旅客，与之对话后会变为忍者袭击过来，其冲刺的一击威力很高。如果将其击倒可以拿到一些宝石，还有威力不错的武器。

来到ハテノ村，如果此前一直没有购买防具的话建议购入一套，不然战斗难度太高。村子的高台上有ミャマ·ガナの祠，可以完成后做一个记录点。继续往前来到ハテノ研究所，与里面的NPC对完话后，系统提示你要从古代炉把蓝火传过来。在研究所门口有たいまつ（松明），记得带上。之后前往古代炉，装备松明后靠近攻击一下就能让松明带火。松明上的火能持续很长时间，但是如果玩家做出奔跑、骑马、攀爬等动作就会熄灭，此外就是天上下雨也会导致传火失败。就这样拿着松明一路走回研究所，点燃研究所门外的炉子，就算完成了。之后进去与所长对话，希卡石板会开启图鉴功能。照相机是作为一种道具来使用的，按L键调出后移动镜头，如果是图鉴上的内容会出现名字，拍摄之后就会显示在图鉴里了。之后给眼前的プルア来一张照片，然后与她对话，选择第一项给她看。继续与她对话后，追加两个支线任务：解放さらなる力、もう一人の研究者。

接下来返回カカリコ村，与インパ对话，完成这个主线任务。而与村中的カンギス对话，还能触发另一个主线任务：妖精の泉探し。

ミヤマ・ガナの祠

来到右边的高台上调查机关，这里需要根据控制器的感应来把球调整过去，但事实上不用这么麻烦，只要故意让球丢失一次，当新的球落下时控制平台把球往左边拍，就可以直接过关了。平台里还有个宝箱，里面是一心の弓，可以把平台位置调低后用滑翔伞飞过去。

ムオ・ジ－ムの祠

ハテノ村东南方的大海里有一个孤岛，上面有チャス·ケタの祠。不过这个祠需要从ウ-ロコ岬的最尖端利用滑翔伞才能达到，而在这个半岛上有ムオ·ジ-ムの祠。这个挑战就是要单挑守护者，具体可参见后面主线任务 :水の神兽 ヴァ·ルッタ部分的サオ·コヒの祠的打法。由于位于主线外，所以难度要比后面的サオ·コヒの祠更高。基本上要注意的就是把威力最大的武器留到最后破坏 BOSS 的激光连击。打过之后能够获得骑士の弓。

チャス・ケタの祠

这就是上面所说的那个孤岛上的祠，这里是与上级守护者的战斗，难度高了很多很多。BOSS 无论是血量还是攻击力都高了很多，笔者 12 防的时候中大刀的横斩会损失 8 颗半心，供大家参考一下。要想战胜这个 BOSS，首先当然是至少有 9 颗心，然后高攻的武器要多，特别要准备至少一把 50 攻的强力武器，用在最后干掉发激光的 BOSS。BOSS 有 3 种武器，小刀、长枪都是直线攻击，不但好闪，而且很容易触发子弹时间，大刀的横斩范围非常广，而且威力夸张得要命，一定要掌握躲法。BOSS 拉开距离时就躲到柱子后面，以防被它的子弹连喷秒掉。基本上就是近战诱使其出招再攻击，360 度大范围攻击时就远远地用弓箭或炸弹招呼。当然一切的一切，都要看最后阶段玩家能否在其放激光的准备阶段干掉它，一旦看它身上冒青光就要冒死前冲 ,有 50 攻武器的话还是简单的。如果已经升级过时间停止的话，在最后阶段就会简单很多。

干掉这么强力的 BOSS 自然有好东西，宝箱里是クライムグロ-ブ，这是攀爬套装中的衣服。

重要支线集合

捕捉白马

现在我们可以去捕捉游戏中最强的马，它也就是一百年塞尔达公主的坐骑。来到ハイラル平原西边，アクオ湖西边，沿着道路前进，能找到平原外れの马宿。在这里与一位老人对话，他会告诉你他在附近目击过白马的故事，并开启支线任务。之后往北沿着道路走，过桥后来到サルファの丘附近，就能看到这匹白马。(地图上的红圈处) 注意如果你没有提升过耐力的话，那么至少备好两个耐力料理或药。接下来就是静悄悄地过去上马驯服了，上马之后就连按 L 键，最低也要消耗 1 圈半耐力。成功之后骑回马宿登记，与老人对话后完成任务，获得皇家骑具，这样在通关之前玩家都不必在马方面花太多心思了。



赌博赚钱大法

来到チャガラ浜左边的ウオトリ村，村里能找到一个小赌场，在这里可以投入最多 100 元下注，之后从 3 个箱子里择一而开，有 1 元和 300 元两种结果。由于本作可以随时存档，所以接下来大家应该能明白该怎么做了。虽然读盘也需要不少时间，但综合来说这应该就是游戏最快的赚钱办法，只不过太无聊了。

支线任务：解放さらなる力

在ハテノ研究所可以强化解谜道具，只要玩家收集够对应的古代素材即可，具体如下 ：

道具名	所需素材	升级效果
シ-カ-センサ-	古代のネジ×3	可以探索图鉴上登录的内容
リモコンバクダン	古代のシャフト×3	炸弹的威力变大，冷却时间变短
ビタロック	古代のコア×3	可以静止部分敌人的行动

支线任务：もう一人の研究者

此任务会显示地点在地图的东北方，依玩家目前的实力是比较困难的。总之如果来到目的地，会发现这是アッカレ古代研究所，在研究所附近有大量敌人，包括一个守护者，一定要全灭。与ロベリ-对话，他要求看林克身上伤来证明，把所有衣服都脱了再与之对话，他就会承认了。对话完毕，ロベリ-要求你去引火，松明在研究所内就有。这次距离超远，路上有不少敌人，能躲就躲，遇到能点火的石灯就果断点燃，这样能少跑一些回头路。跑到门口点燃大釜，再与ロベリ-对话，任务就完成了。之后可以在这里花钱和素材来制造古代兵装，推荐只造古代兵装·矢，这是对付守护者的绝佳武器。

家和村子

在ハテノ村的タルホ池南，过桥之后会看到一间空房子。与长得像人妖的サクラダ对话，会触发支线任务“幸せを运ぶ匠”。之后等这货很销魂地坐下来后，可以用薪の束 30 个加 3000 元的代价，买下这间空房子。之后再花 1500 元把所有的家具、装饰、外观都买下来之后任务就完成了。自己的家里除了可以免费睡觉之外，还可以最多放 3 种武器、3 种弓、3 种盾在家里，算是变相的装备库。完成此任务后，还能触发“羽ばたけ！サクラダ工务店”的支线任务，位置在アッカレ地方，マ-リン湾西南方的内陆岛上。满足工匠的要求，可以让村子越来越大，有机会的话我们会在今后进行详细介绍。



主线任务

妖精の泉探し

与カカリコ村的ガンキス对话后发生。触发此任务后，再次与カンギス对话 ,他会往村后的坡上跑。等他停下来之后对话，之后往东边的森林进发，很快就能看到一朵巨大的花。上前调查后，里面有人索取 100 元。如数付账后大妖精就会出现，她会使用素材帮助林克强化防具。完成强化后记得给泉水来一张照片，回去再和カンギス对话，任务就算完成了。今后与カンギス对话，能够获得主线任务“ウツシエの记忆”的提示。

妖精の泉一共有 4 处，能够将防具强化 4 次，但越往后的代价也越不菲，本文就先不介绍了。



当玩家通过120个祠后，就会出现支线任务，完成之后即可获得传统勇者装，其效果为大师之剑的剑气威力上升，同时本身也是防御很高的防具。

主线任务 勇者の剑



▲森林的入口就是图上显示的位置。



▲来到图中的场景后，就要观察空气中孢子的流动方向了。

系列的代表性武器：大师之剑（マスタ－ソ－ド，又名退魔之剑）在本作中依然健在，而且实用性一流。首先观看地图能发现，正北方有一大片森林，这就是要前往的地方。不过林克的HP必须达到13颗心才能前往，靠食物临时增加的上限不算。森林的入口在东南角，靠近之后就会自动进入迷いの森。这个森林的走法其实十分简单，前半段会看到火炬，只要跟着火炬一路前进即可，直到最后来到一处有两个火炬并列的地方。这时拿起旁边的松明点火，注意观察空气中孢子的流动方向，跟着孢子的方向前进，这样最后来到一个小山谷，就算走出去了。之后继续前进，就会看到每个塞尔达迷都耳熟能详的地方，如果林克的HP已经达到13颗心，那么调查大师之剑后即可将其拔出。

大师之剑在本作中十分好用，虽然攻击力只有30，但是对守护者有两倍伤害加成，当HP全满时按R键可以放剑气。更重要的是大师之剑不会坏掉，当其耐久度为零时，只要过10分钟就能自动恢复满，简直不能更爽。



主线任务 ウツシエの记忆

这个主线任务要求林克去12个指定地点回收自己的记忆，全部找齐之后会开放第13个记忆。找齐全部13个记忆，即可开启真结局。比起普通结局，真结局的不同之处在于最后会多一段剧情。

编号	位置
记忆1	ハイラル平原、ハイラル城前
记忆2	ハイラル平原、コモロ池の西
记忆3	タバンタ边境南、古代石柱群，旁边有个祠
记忆4	ゲルド地方、カラカラバザ-ル入口
记忆5	オルディン地方、ゴダイ湖西边的山顶上
记忆6	ハイラル城西北、バ-チ平原西南
记忆7	始まりの塔东边的天望の丘河对面，アデヤ湖的左边
记忆8	ハイラル城内，塞尔达公主房间的高处
记忆9	アッカレ地方、キタッカレ平原南的力の泉内
记忆10	中央ハイラル西南、サ-ディン公园迹（白马的捕捉点附近）
记忆11	ラネ-ル地方、ラネ-ル山道东口（地图上T形湖的右边狭窄山道上）
记忆12	ハイラル平原、底なしの沼东北的森林里

找到1个记忆后，与カカリコ村的インパ对话，可以获得英杰の服。其特殊能力是能看见敌人的HP。

找齐全部12个记忆后，回カカリコ村找インパ报告，会追加第13个记忆。位置是在西ハテ－ル的东南、タモ沼的南边，附近有守护者残骸。这是很重要的剧情，不要错过。这样13个回忆就找完了，可以去迎战最终BOSS了。







游技术 NOW PLAYING 强作袭来

海拉尔趣谈9 在ハテノ村的南部可以找到恶魔像，其效果为花钱将心上限转为耐力上限。





















游戏中不止是马能骑，很多动物甚至敌人都可以骑，还有骑到山神的报告。不过这种特殊坐骑无法登录，离开后很快就会消失。

解放风神兽



1	丘陵の塔
2	タバンタの塔
3	ヘブラの塔
4	雪原の马宿

5	リトの马宿
6	リトの村
7	飞行训练场

入侵准备

接下来就是挑战四大神兽，顺序不定，不过强烈建议先挑战风神兽，因为打过风神兽之后能够获得平地起飞的能力，对于后来的探险有极大的帮助。

先前往タバンタの塔，位置是地图的最西北。这个塔周围被黑色物质覆盖，靠近就会损血。最简单的办法就是拼着损血爬到旁边最高的柱子上，然后利用滑翔直接爬上塔的中段，之后就没难度了。

接下来前往リリトト湖中央的リトの村，在村口能找到一个马宿。在村口会发生剧情，之后先来到村子上面的アコ·バ-タの祠，作个传送点。

与族长カ-ン对话后，主线任务"风の神兽 ヴァ·メド-"开始。之后与族长旁边房间里的サキ对话，她会要求你去飞行训练场，同时还有一段剧情。接下来要去的地点很冷，因此你需要备齐一套防寒装。这个村子里就能买到一套，如果之前已经获得防寒服的话现在就只要买头和脚的两件即可。

来到飞行训练场，与デバ对话之后开始挑战，没弓没箭的话可以在房间里找到。目标是射中5个目标。这个挑战难度很低，因为耐力不够时只要再次拿出滑翔伞就可以补充。而空中按R键会进入子弹时间，只要和目标距离不远是很容易的。获得后从宝箱中获得ハヤブサの弓。再次与デバ对话，获得20发バクダン矢（爆炸箭）。如果防寒装和料理准备齐的话，就可以开始BOSS战了。

アコ·バ-タの祠

只要将风向调整为如图所示就可以过关了。过关前来到出生点里面的隐藏通道，这里有3个宝箱可拿，分别是古代のコア、サファイア、风切羽の枪。其中一个宝箱需要开启前面的机关，一路用冰块开路就行，没有难度。



BOSS战 风の神兽 ヴァ·メド-

这一战的难度不高，目标是用爆炸箭干掉4个激光炮台。可以利用调整高度来躲避激光攻击，然后看准时机开弓秒掉炮台即可。炮台需要两发バクダン矢才能打掉，如果有连发弓的话可以一发搞定。如果バクダン矢用完的话就会回到出发点重新整备。

神兽内部

首先利用滑翔伞进入到最里面，调查勇导石后可以获得风之神兽的控制权。这应该算是游戏的第一个大型迷宫，整体来说不难，下面就为大家介绍一些要点：

1. 目标是调查全部的终端，终端的位置会在地图上显示，注意有层数的区别。

2. 按-键调出地图后，可以选择神兽的倾斜方向，用A键决定，B键执行。改变倾斜方向主要是增加滑翔的距离，同时也会根据重力改变物体的位置。

3. 黑色物质附近往往有眼球怪，用最普通的弓箭一发命中眼球即可将其KO，有时还会出现宝箱，请务必不要放过。

4. 最下层的两个终端无法直接靠近，请利用倾斜进行超远距离的滑翔。

5. 中间的两个需要较多的解谜。其中一个需要指挥铁球去撞击开关。这里最容易卡关的就是可以利用小孔放入两个球形炸弹，炸开两处障碍。另外隔着门也能用磁铁来指挥铁球。而另一侧需要利用倾斜加放风来调整攻城车似的机关撞击开关。

6. 全部终端调查完之后，利用滑翔伞来到最上层，调查主终端，与风のカ-スガノン展开决战。

7. 这个区域的宝箱有：古代のシャフト、バクダン矢×5、冰の矢×10、古代のコア、骑士の两手剑。

BOSS战 风のカ-スガノン

这场BOSS难度不算高。BOSS会在空中和地面转移，前半段血时主要就是4连激光攻击外加地面的旋风，威力不高，但由于高空温度低，所以还是得装防寒装，因此防御力受到限制。前半段只要耐心等待它落地后冲上去砍就可以了，命中几次后BOSS还会不支倒地，这时攻击其面部更是能造成绝大的伤害。如果BOSS不肯落地就躲到中央的控制台后，这个是无法被BOSS破坏的。后半段血时它会召唤4个激光浮游炮，多了一个激光连射，这一招看着可怕，其中只要不断移动（无需奔跑），就可以轻松躲开。后半段血时BOSS落地的机会变少，需要一点耐心，也可以直接用爆炸箭射。

获胜后调查主控台，剧情后会自动回村。与族长カ-ン对话，从一旁的宝箱里获得オオワシの弓。而之前剧情中获得的英杰リ-バルの猛り，能够让林克消耗少许耐力凭空跃起，在探索时非常好用。注意这个宝具是有超长冷却时间的，不要没事就乱跳。

解放水神兽



1	ラネ-ルの塔

2	ゾ-ラの里

海拉尔趣谈11 当敌人没有发现你的时候，从背后接近敌人，会出现ふいうち的Y键提示。使用后能够对敌人造成极大的伤害。

主线任务：ゾ−ラの里に辿り着け

接下来前往ラネ-ル，首先还是按照地图开ラネ-ルの塔。之后要前往东北方的ダルブル桥，位置在ダバ-ル森林左边，架在ゾ-ラ川上，附近有サオ·コヒの祠。

来到ダルブル桥头会发生剧情，遇到了ゾ-ラ族的シド王子，同时它会给林克防电的药品。接下来就要走很长一段路，才能来到ゾ-ラの里。陆上敌人很多，而且多为雷属性。

来到ゾ-ラの里后，先完成里面的ネヅ·ヨマの祠。之后进入到最里面见过ゾ-ラ族之王后任务结束。剧情后获得ゾ-ラの铠，效果是加快游泳速度，还可以攀爬瀑布。

与ムズリ对话后林克想起ミファ-原来是自己的青梅竹马，一旁的ムズリ认为这是侮辱了他们的伟大战士。这时需要装备上刚获得的ゾ-ラの铠，再次与ムズリ对话之后ムズリ看到衣服如此合身，不得不将收集电气の矢的方法告诉了林克。接下来要从ミカウ湖的瀑布往上爬，有了ゾ-ラの铠之后这都不是事儿。注意爬瀑布不是爬瀑布后的墙壁，而是来到瀑布的水帘前直接按A键，这样林克就会瞬间飞起，十分带感。

一路往上来到目的地：雷兽山，这里有很多电气の矢，玩家的目的是要收集至少20根，其中树上尤其多。来到顶部后出现剧情，令ゾ-ラ畏惧不已的兽人ライネル出现，请务必记得拍照，因为关系到一个支线任务。ライネル自带坐骑，机动性很高，而且攻高血厚。近身有三连斩，远程有两种冲撞以及喷火和射雷箭，其中射雷箭是最麻烦的一招，如果玩家身着金属铠甲极难躲开。笔者在这里推荐一种相对简单的套路，能够把BOSS战难度降到最低。关键就在于要大胆近身，诱使其使出三连斩。只要使出这一招，马上连续发动后闪，这样有很高的几率正好能抓住BOSS的第二刀从而形成即时反击，如此反复即可将其干掉。从实战来看只要按住ZL、左摇杆推后再连点X键就可以了，对时机的要求不算很高。如果当BOSS拉开距离的话就找块大石头躲好，等它撞过来再近身。击败BOSS后可以获得3种强力装备以及1种素材，简直不能再爽。当然没信心的朋友不打也是可以的，毕竟目标只是收集电气の矢。

收集完之后从试しの岬飞降到新的目标点，穿上ゾ-ラの铠与シド对话，进入BOSS战。建议玩家多备一些箭，不光是电气の矢，木箭也不妨多备一些，因为后面有大用处。

サオ·コヒの祠

这是与守护者的单挑。守护者一开始会主动靠近使用速度较慢的斩击，配合锁定后的横跳可以轻松来到其身后输出。打上几下之后，守护者会躲远使用回旋斩，对于这一招有两种破法，一是设法让它砍中柱子，这样它就会出现硬直；二是看准时机发动后闪，利用即时反击尽情追打。回旋斩结束后要么离远要么靠近，因为它会发射炮弹。HP削减到一定程度后，守护者会使用全方位激光攻击，只要躲远就可以了，注意这个激光看似可以穿墙，其实躲在柱子后面是没问题的，而激光带来的热气可以让林克飞到空中用箭攻击。注意当守护者濒死时，它身上会闪蓝光，这时它会不断使用激光连击，这时就赶紧换上最强的武器近身狂砍，务必要在它发射之前消灭掉。如果有升级后的静止，可以在此时将其定住，这样就是吊打了。获胜后出现通路，前方的宝箱里是骑士の弓，再往前就过关了。



ネヅ·ヨマの祠

看上去挺复杂的机关，其实不难。目标是把最上面的橙色球滚入下面的洞里，一路用冰柱改变方向即可，激光不能摧毁球，只是林克不能碰。来到斜坡底部时，要预先有冰柱拦住去路。之后消掉冰柱，用时间暂停定住作铁球，敲上几下后铁球就改变方向入洞了。高台上的宝箱里是ゾ-ラの枪。

BOSS战 神兽ヴァ·ルッタ

这场BOSS战基本上都是用弓箭搞定。林克骑在シド身上，シド会自由行动。BOSS会召唤方块和刺球来攻击，这两种攻击威力都不算大，但是不将其消灭的话这个过程会无限循环，不会进入下一阶段，所以还是比较考验箭法的。这两种东西都可以用木箭射开，由于有速度差，射方块时准星要偏右一些，这样射出的箭才能正好射中，对自己有信心的人可以用造冰机来防御。刺球只会在后方出现，这个可以直接瞄准射。将每一个阶段的方块和刺球全部射掉之后，シド会靠近瀑布，这时发动登瀑布的能力，在空中用电气の矢射击核心即可，难度不大。一共有4个核心，只要每次都射离自己最近的一个，基本没有失手的可能，另外也可以在空中稍微调整一下角度。4个核心全部破坏后，林克进入到神兽体内。

神兽内部

和之前一样，凡是独眼怪和巢穴怪都优先干掉。勇导石的房门关闭了，只要在下面做一个冰块就可以把门顶起来，调查勇导石后获得地图。顺便进门前左边的水里还有个宝箱，可以用磁铁吸上来。在最初的房间里有一个机关可以用磁铁旋转，转到一定程度后就会出现第一个终端。

来到2楼，会看到一个喷水口带动一个大齿轮不停旋转，第2个终端就在齿轮内侧。等终端转到水面上来之后用冰柱堵住喷水口，这样齿轮就会停止旋转，这样第2个终端就搞定了。

之后打开地图，这个地图可以设定象鼻的角度，从左到上一共有10格。把象鼻机关设定为从上往下数第3格，这样2楼的大水车就会开始旋转。跳上这个大水车来到3楼，干掉一个守护者杂鱼后踩下地板上的机关，会出现一道瀑布。站在瀑布上滑翔到对面，利用静止调查第3个终端并取得1个宝箱。

第4个终端在象鼻最尖端，从3楼走到外面，先把象鼻机关设定为最下面，然后滑翔到象鼻尖端，之后再把象鼻机关设定为从上往下数第3格，这时要稍往调整一下站位，防止被水冲下去，成功的话就能调查第4个终端。

之后往下面的象头看，能看到平台上有个洞穴，降到象头上然后落入洞里，会来到隐藏房间。首先干掉天花板上的独眼怪，之后用磁铁转动齿轮。之后把象鼻机关设定为从上往下数第5格，等水把火浇熄后，就可以调查最后一个终端了。

5个终端全部调查完之后，回到入口调查附近的控制台，进入BOSS战。

BOSS战 水のカ−スガノン

这次的战斗在一个小房间里进行，BOSS的长枪几乎能攻击到全屏幕。BOSS的弱点是眼睛，只要用雷箭射中它的眼睛，就会令其当场倒地，这是输出的大好机会。而且雷箭范围广，瞄个大概就可以了。如果还有足够多的雷箭，这一战难度不大。如果没有的话就只能近身换血流了。当BOSS的HP降至一半时进入第二形态，房间里会多出水来，只有4个平台可以站人，BOSS也会召唤很多冰块砸人。可以用时间停止定住冰块作为掩护。BOSS最后剩一点血的时候会蓄力放激光，两发雷箭足以送其归西。

获胜后返回ゾ-ラの里，同时获得英杰ミサ-の祈り，效果为林克死后自动复活并增加HP上限。与ゾ-ラ王对话后任务结束，宝箱里有光鳞の枪。

冒险时会看到一个圆形的木桩，上面画着一个叶子标记。踩上去之后会听到时钟的声音，附近有火圈出现。如果能在限时内赶到火圈内，就算完成了挑战。

解放雷神兽



1	荒野の塔
2	ゲルドキャニオンの马宿
3	カラカラバザ-ル
4	ゲルドの街
5	ゲルドの塔

主线任务：潜入！男子禁制の街

接下来的冒险会经历极寒酷暑，请做好对策。另外手上要凑够600元。

首先来到荒野の塔，解放地图后不难发现道路的尽头有一个城镇，这就是目标。进入沙漠后不久就会出现剧情，沿着大道走，途中能找到小村カラカラバザ-ル。在沙漠中移动时可以发动盾滑，指令是按住ZL不放，之后先按X键再按A键，不过会减少盾的耐久度。

再往前进入ゲルドの街，门口有ゲコ·チセの祠，记得启动。与祠门口的ベンジャミン对话，开启主线任务"潜入！男子禁制の街"。

从ベンジャミン处得知曾经有男高手潜入过男子禁入的ゲルドの街，于是返回カラカラバザ-ル。爬上全村最高的地方，会看到一位美女。与之对话后发现原来是个女装男，花600元从他手中买下女装，这样就能潜入ゲルドの街了。另外这套女装也能有效应对高温天气。

入侵准备

来到城中的王宫，见过族长ル-ジュ，对方要求林克帮忙夺回雷鸣の兜。按任务提示去见チ-ク队长，她会让林克去沙漠北边。出城前可以花20元租一只スナザラシ（滑沙兽），超快的速度绝对让你大呼不亏。

来到目的地后会遇到大量盗贼，可以不管，另外洞里的温度正常，所以换回高防的服装吧。来到深处发现有7个门，其中大多都被一块绘制火焰图案的布拦着，利用附近的松明将其全部点燃，这样就能找到正确的道路，并能回收几个宝箱。接下来是潜入戏，如果被发现就会进入强制战斗，敌人非常强，特别手持大剑的家伙，一刀就能几乎秒杀林克，而且还自带瞬移，所以还是不要被发现为妙。不过这些敌人特别喜欢香蕉，可以用香蕉来勾引他们。如果手上有攻击力不低的武器，可以乘机来个背刺，能够秒杀他们。途中楼上有个香蕉仓库，里面有大量香蕉，所以不用担心没香蕉的情况。这里有不少宝石，记得回收。最后那个没有敌人的房间要用磁铁开门，同时沙里还埋着几个宝箱。

进门后是与イ-ガ团长的BOSS战。这场战斗难度非常低，第一阶段团长平时会上着护盾，而且无法近战。当他召唤石头时护盾会解除，这时只要用任意弓箭射中他的身体，石头就会把他砸个半死，这时正好上前输出；第二阶段团长会召唤两个石头，等其中一块石头来到其头上时射击他的身体，他又会被砸个半死；第三阶段团长终于换招了，这回改召唤铁球。不过杯具的是只要用磁铁控制铁球然后砸中他的头，重复几次他就跪了。获胜后在宝箱中获得雷鸣の兜，返回ゲルドの街，进入王宫，女王站在二楼看风景，与之对话。

支线任务：宝石はお好き？

与ゲルドの街正街上的一位NPC对话，会开启这个支线任务，强烈建议玩家先完成这个任务再进行下一步。任务完成条件很简单，这位妹子要求你给她10个火打ち石，如果你满足她的要求，她会送你3个饰品，三选一：ルビ-の头饰り（耐寒）、サファイヤの头饰り（耐热）、トパ-ズの耳饰（耐电）。从价值来说ルビ-の头饰り最贵，不过建议选择トパ-ズの耳饰，耐电效果在接下来的战斗中十分有用。

BOSS战 雷の神兽 ヴァ·ナボリス

之后按提示来到监视台，房子里可以免费睡觉。来到最高点，与女王对话，获得20发バクダン矢。选择第一项开始战斗，这场战斗全程需要驾着潜沙兽追击神兽，神兽的弱点是4个发光的蹄子，用バクダン矢两发即可破坏一个蹄子，如果有二连弓的话更是可以一发一个。神兽会不断召唤落雷，落雷的威力很大，不过只要始终躲在女王的防护罩里即可无伤。另外注意的就是不要被爆炸箭给炸伤了。4个蹄子炸掉后进入神兽内部。

神兽内部

这个神兽只有3个部分可以调整，但每次调整只会转动90度，因此可以派生出很多变化。神兽体内并没有明显一二三四层，但实际上还是存在的。

首先一直往上，直到抵达勇导石，获得神兽的控制权。之后设定靠近头的躯干旋转，你会发现这个部分有一个终端。站在这个部分调整旋转角度，直到调查完这个终端。

之后继续调整这个部分的角度，直到玩家能跳到神兽头部去。在头部有一个可以旋转的机关，顺逆时针旋转各对应左右两边的一个电桩。设法将这两个电桩都运行到上方来。之后将神兽3个部分都旋转起来，直到绿色的电线接通最上面，这样电流接过来后，神兽的头就会竖起来，同时出现一个升降台。站上升降台，可以调查第2个终端。

终端3的位置在靠近尾部的躯干，是一个封闭的房间。这里需要利用侧面一个空空如也的房间，本来什么都没有，但只要站进去之后继续旋转躯干，直到那个有终端的封闭房间出现就可以进去了，虽然很简单但确实有点烧脑。

接下来利用旋转来到尾部的最上层，这里有4个可以用磁铁移动的机关。先旋转3个躯干把电流接到最上层来，之后调整这4个机关保持电流畅通，成功之后尾部就会竖起。这时转动任意部分解除尾巴竖起的状态，然后人跑到尾部尖端，再次通电后就可以来到上层。来到上层后有一个升降台，两边有宝箱和铁球。用磁铁吸住铁球，把铁球放到升降台上层靠近出口的地方，之后爬上去转动机关，让铁球和整个房间的电流畅通。成功后附近会多一个移动平台，清一下附近的敌人，就会找到第4个终端。另外这里还有第2个铁球。

之后从水平移动的平台中间下去，落到中间的房间里，干掉两个守护者之后会看到这里有两个需要放东西的机关。把两个带电的铁球放上去，就可以调查第5个终端。之后调查总控制台即可进入BOSS战。



BOSS战

雷のカースガノン

这个 BOSS 的难度要高出很多，如果有雷电耐性的饰品或料理的话能大幅减少雷电带来的伤害，从而让难度暴减。而林克如果身上有金属装备的话被电一下很伤。第一阶段比较简单，用单手剑 + 盾的组合，看到 BOSS 瞬移斩就防御，之后用剑猛砍，可以直接破盾，之后一套连技能打晕 BOSS，追过去还能继续砍。如果 BOSS 放电就躲一下，这一招出招前有明显的提示，比较容易躲。当然 BOSS 同样有连斩，要注意别被破防。

第二阶段 BOSS 会飞到高空往下扔避雷针，避雷针所在范围会有雷击，这时就需要用磁铁吸住避雷针，将雷引到 BOSS 身边，这样才能把高高在上的 BOSS 轰下来。不过 BOSS 飞在高空，距离比较难判断，是此战的最大难点。个人建议是来到上层，这里 BOSS 插避雷针不容易，而且也容易判断 BOSS 的身位。将 BOSS 电下来之后可以冲过去近战，这时就变成第一阶段的套路了，只是 BOSS 会变为五连斩，要注意一下。

获胜后自动返回ゲルドの街，同时获得英杰ウルボザの怒り，效果为长按 Y 键发动雷击。与女王ルージュ对话结束任务，旁边的宝箱里是七宝のナイフ和七宝の盾。

解放火神兽



1	オルディンの塔	3	ゴロンシティ
2	南采掘场	4	北の废坑

入侵准备1

接下来前往地图北边，先来到オルディンの塔。沿着大道走，途中能发现山麓の马宿。与这里一位妹子对话，可以花钱买燃えず药，建议 150 元买 3 个。也可以用ヒケシトカゲ ×2 和ボコブリンの角来制作耐热药。前面是火山地带，女装已经不能起到降温效果。顺带一提的是在山麓の马宿远处有大量夜光石，来一次可稳定收入数百元，夜光石位置可以在夜间于高处直接看到。另外木质装备建议都留下来，不然进火山后会自动消失。

接下来要前往ゴロンシティ，可以观看一下地图，往北方顺着道路走，会看到一些有很多木头样标记的地方，这就是ゴロンシティ。路上走得快的话大概 4 分多钟就能到，记得先磕耐热药。途中会有神兽出动的剧情，另外要注意的就是当传来巨大震动时要赶紧找个头上有顶的地方躲好，因为马上就会有一大堆火球降下来。途中会经过南采掘场，这里与 NPC 对话可以接到支线任务“ヒケシトカゲを捕まえて！”，任务内容是抓 10 只ヒケシトカゲ，这种动物长得像蜥蜴，光是在南采掘场就有超过 10 只，不仅分布于地上，举起石头也能捡到。注意小石头举起来之后是直接获得，大石头举起来之后还得追上去抓。就算在南采掘场抓不够 10 只，沿着道路往オルディンの塔走，路上也能找到不少。完成此任务后可以获得耐火の石铠。

来到ゴロンシティ后，先去后山开祠。如果还没有耐火装备的话推荐买一件，由于兜太贵，铠能在支线任务中获得，所以只推荐买靴，有两件耐热装备之后就不用买了。与大屋门口的ブルド-对话，开启主线任务“火の神兽 ヴァ・ル-ダニア”。

沿着山道来到北の废坑，与入口的ドリジャン对话，得知ユン的位置，不过记得拿上他身边的锤子。接下来的一段路需要利用上升气流不断飞行前进，途中一个骷髅山洞里有宝箱，里面是 10 根冰箭。来到保管库，发现门口被巨石堵了，只能听到里面的人求救。这时利用滑翔飞到对面有大炮的高台上。首先放一个炸弹进炮膛，之后用锤子攻击机关，这样大炮会改变角度，当炮口来到保管库大门方向时起爆，就可以利用大炮轰开巨石了。与里面的ユン对话将其救出，这里能找到 50 元和冰の矢 ×10，还有一剑一锤。接下来再次返回ゴロンシティ，与ブルド-对话。

入侵准备2

ブルド-会给林克 3 个燃えず药，之后发生剧情。接下来要去オルディン桥。抬头看天空，会看到村子上方有一座很大的桥，接下来就要从这里经过。道中会遇到温泉，在里面泡泡的话可以免费回复 HP。接下来一直往目标前进，路上敌人不少，还不时有火球落下。来到目标点，发现有两个敌人在围攻ユン。这一战的难度不低，敌人攻击力很高，建议是利用地形用炸弹磨。消灭之后ユン会主动充当炮弹，还是先扔个球形炸弹进炮膛，之后攻击机关调整炮口，目标是吊桥。成功之后桥会重新铺平，这样就可以通过了。接下来神兽会召唤很多侦察机，如果林克或ユン被其侦察到，神兽就会召唤大量火球，所以要尽量避免。除了少数侦察机能直接走掉外，其他将道路堵死的侦察机，无一不是在高台上有石头或铁箱这样的物体能够利用，活用之后可以秒杀侦察机。等安全了就按方向键的↓召唤ユン过来。接下来一共需要 4 次发射大炮，目标就是神兽。4 下全中之后，神兽就会躲进火山，林克也自动进入了神兽体内。

神兽体内

进门后发现一片漆黑，先干掉两个独眼怪，会出现两个宝箱，从右边的宝箱里能获得たいまつ（松明）。用松明点火可以看到附近的情况，点燃右边烛台开门，进去之后干掉一个守护者，搜刮一下房间。用松明点燃左边的烛台开门，里面的房间就是勇导石，调查之后整个迷宫都会变亮。

之后返回上一个房间，抬头看天花板能看到第一个终端，倾斜神兽的身体往左后可以调查。另外开始这几个房间有很多独眼，全部干掉之后能获得好几个宝箱。

保持向左倾斜的状态，爬坡来到外层，往左边跳下去，这里有两个独眼怪，其中有一个倒悬在平台下方，比较难看到，请仔细观察。消灭之后会出现第 2 个终端，倾斜正常后可以调查。

保持正常状态，来到腹体上部，会看到主终端。在主终端前的一个洞里，往下看能看到两扇铁门，上面长着植物，还被一根木头挡住来。果断跳下去，先用炸弹炸掉木头，然后用磁铁推开门，里面是第 3 个终端。

拿出松明点火，倾斜向左后沿着从第 1 个终端到第 2 个终端的那个斜坡上（可以先观察好位置），还是往左落下去，会看到一个水平烛台，点燃后会解放一个球。接下来就是需要通过反复倾斜来让球不断下落，其间还有两处需要用磁铁



控制机关开门。当球入洞后，第4个终端就会露出来。

之后来到入口进来的第一个房间，即门口有两个烛台的那间。搭木箭点上蓝火，之后这个房间有一面墙上有一个眼球状的洞，透过这个洞一箭点燃里面的烛台即可开门。之后利用不断的倾斜，依次完成用炸弹排除植物、放下铁箱、用磁铁控制铁箱挡住喷火口的动作，这样就能来到最深处找到第5个终端。

之后来到主终端，调查后进入BOSS战。

BOSS战 炎のカ－スガノン

这个BOSS手持大刀，近身有纵劈、横斩和旋风斩，远程会召唤火球。用弓射它的眼睛会令其陷入硬直，但由于BOSS浮在空中，所以也就来得及跳斩两下。推荐远程用冰箭射，然后伺机跳斩，BOSS的远程攻击全部可以躲在障碍物后闪掉。当BOSS剩一半血时它会多一个吸气的大招，这时切换为炸弹扔过去，它会连炸弹一起吸过去，引爆后会直接倒地，把握机会能砍掉不少血。总的来说虽然没有秒杀的方法，但过关不难。

获得后取得一颗大心，外加英杰ダルケルの护り，其效果为按住ZL键时可以自动反弹敌人的攻击。之后自动返回ゴロンシティ，与ブルド-对话后任务完成。在ブルド-的家里能找到巨岩碎き。

四大神兽全部解放后，返回カカリコ村与インパ对话，即可完成主线任务"四体の神兽を解放せよ"。

ガノン讨伐

进入海拉尔城

进入海拉尔城，在城外有超多的守护者，一旦被发现就会遭到激光攻击。正常情况下只能潜行进入，如果有古代兵装·矢的话可以正面一战。只要攻够高，用古代箭射中守护者的眼部可以一击必杀，不过只推荐攻击完整身体的守护者，这样打死之后拿的素材比较多，基本可以值回票价。一路来到海拉尔城门，用磁铁拉开大门，正式进入城内。这里强烈建议玩家保留英杰ウルボザの怒り不要使用。

城内地形比较复杂，很多地方都有守护者监视，嫌麻烦的话大可不必走正路，从侧面走山路或水路都要简单不少。甚至可以摸到守护者的后方，轻松将其破坏。而走正面的话会遭受各种守护者的追杀，还有与ライネル的多场战斗，相对的也能获得更好的武器和装备。总之目的就是来到最上层，方法可以是八仙过海，各显神通。

厄灾ガノン

终于迎来最终BOSS，如果此前玩家有解放了四神兽的话，那么四神兽将夺去BOSS一半的体力。但如果玩家没有解放四神兽，BOSS不仅不会损失体力，而且之前没打过的BOSS还会在这里登场强制战斗，难度不可同日而语。

厄灾ガノン拥有四大神兽的力量，招式变化很多。其弱点主要来自其近身的物理攻击，虽然其攻击方式并不少见，但都只要保持距离、看准时机用侧闪，就有机会发动即时反击，从而给予重创。玩家也可以主动创造机会，当BOSS使用火焰横斩时，地面上会升起热气，这时利用滑翔对其头部来一发插地击，BOSS就会陷入短暂硬直。不过这个时间并不长，而且BOSS恢复之后一定会用一个全方位攻击，所以不太推荐。BOSS上墙后的攻击，要数发射爆炸球最为麻烦，但第一时间用弓箭射爆的话，能够把BOSS给炸下来。

当BOSS的HP降至25%时会进入最终形态，这时的BOSS行动方式没有变化，但全身附加无敌BUFF，只有即时反击才能对其造成伤害。如果将其发射的激光或投出的标枪用盾返打回去，也可以让BOSS解除无敌并陷入硬直。不过最简单的方法还是使用英杰ウルボザの怒り，发动后能让BOSS直接进入硬直任意输出，因此如果事先留好3个的话，几乎就可以送其归西了。注意这一招发动时要按较长时间的Y键，比回旋斩时间还长。如果用完之后还不死，就只能看准时机躲闪了。

魔兽ガノン

这是本作的最后一战。BOSS基本只有一招威力巨大的激光能攻击到林克，林克可以步行也可以骑马，不过由于激光惟有骑马才能躲过去，所以只推荐骑马作战。剧情后林克获得光之弓，箭数无限，不过记得先切换过来。塞尔达每隔一段时间会让BOSS的弱点暴露出来，弱点是身体左右两侧各3个的光之魔法阵，只要用光之弓射中魔法阵即可一箭一个。将6个魔法阵破坏之后，第7个魔法阵出现于BOSS的腹部，冲进去消灭掉。之后最后一个魔法阵出现于BOSS的头上，这时需要观察哪里有上升气流，发现之后就下马滑翔，来到高空一箭穿脑，即可迎来最后的结局。

如果此前玩家有达成主线任务：ウツシエの记忆（即找回13段回忆），在结局后会追加一段剧情。游戏通关后会回到标题画面，通关存档将打上一个★标记，读取此存档后会回到最终决战前，玩家可以继续探索海拉尔世界。





作为《机战》系列"25 周年计划的第二弹，这次不仅有《宇宙战舰大和号 2199》和《真魔神 ZERO》等重头作品参战，支持平台也跨越 PSV 和 PS4，并且还推出了繁体中文版，可见制作方对本作的重视程度。希望以这次为契机，以后能玩到更多的中文版的版权《机战》。

文 乌冬 & 昴星团　美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

※注：本攻略使用的香港译名。

PS4 / PSV	
超级机器人大战V	BNEI
スーパーロボット大战V	策略角色扮演 / 中文版
2017年2月23日 / 本地1人	无对应周边
售价为PS4：529港元，PSV：479港元	

系统详解

操作介绍

一般操作

键位	作用			
	整备界面	对话	大地图	战斗演出
方向键	选择选项	自动阅读模式（↑or↓可调整对话显示速度）	光标移动	—
左摇杆	选择选项	自动阅读模式（↑or↓可调整对话显示速度）	光标移动	—
右摇杆	切换次要资讯（子选项中）	—	←or→旋转地图 / ↑or↓缩放地图	—
○	确定	查看下一条对话	确定 / 调出主菜单（无选定目标时）/ 查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）	快进战斗演出
×	取消	—	查看地形效果（无选定目标时）/ 查看目标简易信息（选定目标时）/ 取消	跳过战斗演出
△	能力画面（子选项中）	查看以前对话	△+方向键可加框光标移动速度 / △+R或△+L可快速选定敌方单位 / △+L使用或关闭支援（战斗准备界面）/ △+R打开或关闭战斗演出（战斗准备界面）	—
□	优先度设定（子选项中）	查看当前说话角色资料或专用词汇解释	快速指令（注1）/ 精神多选（使用精神时）/ 使用精神（战斗准备界面）	分段跳过战斗演出
START/OPTION	切换页首或页尾（子选项中）	—	标记地图	—
SELECT/触摸板	战斗记录（主界面时）/ 按键帮助（子选项中）	按键帮助	战斗记录	—
L/R	切换排序条件（子选项中）	—	切换到可行动角色 / 切换攻击目标（选择攻击目标时）/ 切换反击行动（被攻击时的战斗准备界面）	—
L2/R2	切换次要资讯（子选项中）	—	快速选定敌方单位	—

※注1：在大地图主菜单的系统→快捷指令中可设定其具体作用，包括无选定目标时（结束行动阶段、搜寻、部队表、中途保存、无）和选定目标时（变形、精神指令、查看能力、无）。

特殊操作

键位	作用
R+○	加快剧情对话速度
R+START	分段跳过剧情对话
L+START	整段跳过剧情对话
R+L+START	快速复位游戏（此时按住 START 键不放可快速读档）
R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

游戏模式

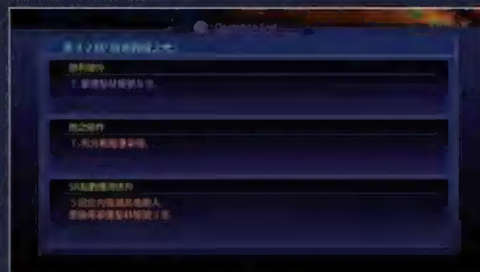
游戏正篇开始时，可以从两种模式中选择其一来游玩。

新手模式：没有 SR 点数获得条件，难度固定为一般，且剧情过关时可获得资金及 TacP 作为新手奖励。

标准模式：没有 SR 点数获得条件，难度会跟随 SR 点数的获得状况在困难与一般之间变化。

SR 点数

SR 点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成 SR 点后可获得 10000 资金的奖励。并且 SR 点还影响游戏的难度，获得的 SR 点在完成关卡数量的八成以上时为 Hard 难度，此时敌机的能力较强；不满八成时为 Normal 难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱为 Hard 难度的 1.2 倍。另外 Game Over 后再挑战是不能获得 SR 点的。



额外指数（ExC）

有点类似“《机战 Z》系列”的双机契合度系统，我方每个单位都有一个 10 阶段的额外指数槽，机体单位当击破敌机或升级时能提升 1 阶段，战舰单位的话除了前面两种方法外，我方总击坠数超过 10 的倍数也能提升 1 个阶段。消耗 ExC 可以使用额外行动或额外命令（战舰专用）。



额外行动

推进冲刺：ExC 消耗 2，移动力 +2，忽略地形所造成的移动力下降，即使四方被敌机包围仍能够移动。

直截攻击：ExC 消耗 2，使对手的防御相关特殊能力（防护罩及特殊闪避等）、特殊技能（支援防御及格挡等）、攻击尺寸比自己大的机体时损伤值减少情况无效，效果仅一次。

粉碎猛击：ExC 消耗 3，于 1 回合中，攻击必定形成爆击（造成损伤值 1.25 倍），亦可与精神指令“热血”、“魂”累加效果。

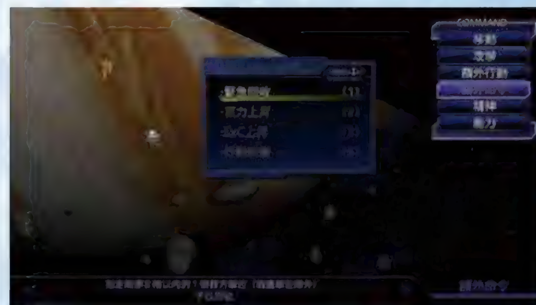
多重行动：ExC 消耗 3，下一次攻击击坠敌方单位的话，可再行动一次。若下一次攻击未能击坠敌方单位，将失去多重行动的权利。

额外命令

紧急回收：ExC 消耗 1，指定周围 8 格以内的 1 个我方单位（战舰除外），予以回收。

气力上升：ExC 消耗 2，指定周围 4 格以内的 1 个我方单位，使其气力上升 10，可对战舰自身使用。

ExC 上升：ExC 消耗 3，指定周围 4 格以内的 1 个我方单位，使其 ExC 上升 2。



行动回复：ExC 消耗 5，指定周围 5 格以内的 1 个已行动完毕的我方单位，回复其行动次数。

TAC 点数（TacP）

“《机战 Z》系列”的 PP 和 Z 芯片统一为 TAC 点数，同样是通过击破敌人获得，消耗 TAC 点数可购买强化零件与培养驾驶员。

技能路线

购入培育驾驶员的技能，之后可在菜单的技能程式里使用，分为技能类、参数类、特别类三种。

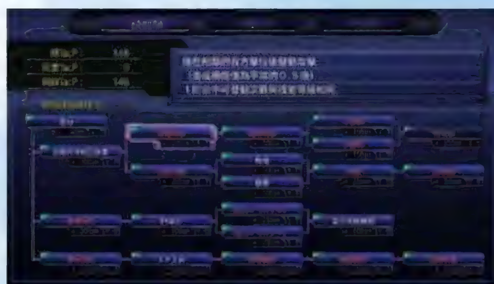
技能类：给驾驶员学习的特殊技能，需要根据路线循序渐进购买来解锁，已经解锁的可直接购买

参数类：用来提升驾驶员的能力参数或是提升地形适应力。

特别类：同样是给驾驶员学习的特殊技能，不过更为强力，根据游戏流程解锁。

工厂

在这里可以花费 TAC 点数购入强化零件或解锁 TAC 自订。另外当一名驾驶员成为王牌驾驶员后，进入商店还会触发特别的对话。



购入：花费 TacP 购入强化零件，这里的强化零件一开始都是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，每个零件都只能购入一次。另外在推荐商品里还有一些比较常见的强化零件，贩卖列表会根据每个关卡变动。

名称	解锁条件	效果	价格
战士奖章	第 11 话过关	气力上限 +30。气力上限上升效果无法与其他零件累加	800
V 回路系统	第 11 话过关	移动力 +1、武器攻击力 +200，地图兵器及射程 1 以外的武器射程 +1	1000
救援组件	取得“弹药筒”“补修套件”“增装燃料槽”	装备修理装置、补给装置	1000
指挥总站	培育出 3 名学会特殊技能“指挥官”L4 的驾驶员	附加特殊技能“指挥官”L4 效果	500
全效覆膜装甲	地图上任一我方单位的 HP 减少至 20% 以下	HP 最大值 +1500，装甲 +300，使特殊攻击武器的效果（装甲下降等）失效	500
全方位防御系统	5 架机器人获得自订奖励	使连续目标修正效果、围攻效果失效、装备防护罩“防护力场”。附加特殊技能“精神抗性”效果	800
近战辅助器	培育出【格斗】、【命中】、【技术】数值合计达 600 以上的驾驶员	格斗武器攻击力 +300，移动力 +2	1200
枪战辅助器	培育出【射击】、【命中】、【技术】数值合计达 600 以上的驾驶员	射击武器攻击力 +300，地图兵器及射程 1 以外的武器射程 +2	1200
螺旋效应器	一次战斗中对一架敌机造成 15000 以上的损伤值	所有武器攻击力 +300，并附加忽略尺寸修正效果及贯穿防护罩效果	1000
射程增幅器	从距离 10 格以上的位置攻击敌人（地图兵器除外）	地图兵器以外的武器射程 +2，效果亦适用于射程 1 的武器	1200
涡轮穿透机	合计获得 TacP 突破 10000	移动力 +3，移动时可忽略 EN 消耗量及地形影响	800
范围修复系统	将任一机器人的 HP 与 EN 改造 10 阶段	相邻的我方与自机 HP 回复 5000，EN 回复 100。一个地图仅限使用一次	800
超绝动力炉	用地图兵器同时击坠 5 架以上的敌机	己军行动开始时 EN 回复至最大值	1000
超绝装弹机	使用精神指令“补给”	己军行动开始时弹药回复至最大值	1000
资金採集器	合计获得资金突破 300 万	于地图上每移动 1 格获得资金 500	800
法师运算器	培育出 5 名王牌驾驶员	运动性、瞄准值 +25，获得经验值、资金、TacP 变成 1.25 倍，增加的效果无法与其他零件累加	800
气场转化器	获得任一徽章	气力 150 以上，击坠敌人时，获得资金、TacP 变成 2 倍	1000
ExC 积储剂	使用额外命令“ExC 上升”	在地图上 ExC+5。一个地图仅限使用一次	1000
ExC 提升器	地图上任一驾驶员的 ExC 提升至 10	ExC 上升 1 时，进一步再 +1	1200
SP 撷取器	培育出 SP 最大值为 120 以上的驾驶员	击坠敌人时正驾驶员的 SP 回复 10，即使击坠数架敌人，效果仍无法累加	1000
小帮手奈茵	于技能路线中，将任一属性【技能】的路线研发至最右端	施加精神指令“勇气”。一个地图仅限使用一次	800
活力下降系统	使地图上任一敌方驾驶员的气力降至 90 以下	对所有敌人施加精神指令“脱力”。一个地图仅限使用一次	500
妖精祝福	于工厂中购买 10 个以上【推荐物品】以外的强化零件	对所有我方施加精神指令“祝福”。一个地图仅限使用一次	1800
携带型奈茵	将 TaC 自订研发至 GRADE3	出击时正驾驶员的 SP 变成最大值	800

出售：出手强化零件换取 TacP。

TAC 自订：相当于针对部队全体的强化零件，只要花 TacP 解锁就会生效，无需装备。TAC 自订一共有 4 个等级，需要循序渐进解锁，还有一个等级里只能解锁一种效果。

GRADE	名称	效果	所需 TacP
1	SP 激发	每回合我方行动阶段开始时回复的 SP 量从 5 上升至 8	400
	维修激发	每回合我方行动阶段开始时，HP 与 EN 回复最大值的 10%，若另有回复 HP、EN 类的特殊能力，效果可累加	400
	气力激发	每回合我方行动阶段开始时，所有我方驾驶员的气力 +2	400
2	资金获取	地图过关时，我方于该地图对敌方造成的总损伤值之 1/20 化为资金	800
	TacP 获取	地图过关时，我方于该地图击坠的敌方机体数 ×10 化为 TacP	800
	双重获取	地图过关时，我方于该地图对敌方造成的总损伤值之 1/40 化为资金，击坠敌方机体数 ×5 化为 TacP	800
3	气力促进	额外指数上升至 3 的驾驶员，气力上升极限 +10。即使额外指数下降，效果仍将持续至地图过关为止	1600
	暴击促进	额外指数上升至 3 的驾驶员，攻击形成暴击时，损伤值上升率提升为 1.4 倍。即使额外指数下降，效果仍将持续至地图过关为止	1600
	增速促进	额外指数上升至 3 的驾驶员，移动力 +1。即使额外指数下降，效果仍将持续至地图过关为止	1600
4	SP 加成	出击至地图时，所有我方驾驶员的 SP+20	3200
	战意加成	出击至地图时，所有我方驾驶员的额外指数 +1	3200
	气力加成	出击至地图时，所有我方驾驶员的气力 +10	3200

徽章

游戏过程中满足特定的条件后就能获得和徽章名称相同的强化零件作为奖励。徽章一共有五个，具体的获得方法如下，获得的徽章可在大地图或整备界面时按 SELECT/ 触摸板出现的战斗记录中确认。



名称	获得方法	强化部件效果
钢铁徽章	培育 15 名王牌驾驶员	战斗获得经验值 2 倍，可以和精神指令"努力"累加效果
青铜徽章	个人合计击坠数突破 100	正驾驶员的 SP 每回合回复 15 点
白银徽章	合计获得 TacP 突破 28000	击坠敌人时获得 2 倍 TacP，无法和其他强化零件累加效果
黄金徽章	合计获得资金突破 1200 万	击坠敌人时获得 2 倍资金，可与精神指令累加效果，但无法与其他强化零件累加
白金徽章	获得 SR 点数 50 以上	行动次数 +1

补正效果

连续目标修正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

尺寸补正

各机体根据大小分为 2S、S、M、1L、2L、3L，从大往小攻击时命中率减少、损伤值上升，从小往大攻击时命中率上升、损伤值减少，尺寸跨度越大补正值也越大。

围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终损伤值起到补正效果，具体为 2 ~ 3 机加 5%，4 机时加 10%，被围攻的机体图标上会以"PIs"的字样显示当前的补正效果。



武器属性与使用限制

属性

P：移动后可使用的武器。

S：特殊武器，造成伤害的同时还会追加特殊效果（气力下降等）。

C：还击武器，反击时使用的话，可抢先于对方还击。

B：光束兵器，可能会被 I 立场等部分防护罩挡住损伤。

G：重力波兵器，可能会被次元歪曲防壁等部分防护罩挡住损伤。

使用限制

需要气力：使用该武器所需要的气力值。需要驾驶员的气力达到指定以上时方可使用。

需要技能：使用该武器所需的特殊技能。需要驾驶员已学会指定特殊技能时方可使用，若有指定技能等级，则还需要达到该等级，另外需要技能为"新人类"时，可用特殊技能"强化人"代替。

需要驾驶员：能够使用该武器的驾驶员。仅限指定的驾驶员搭乘该机体时方可使用。

副指示

整备界面开启副指示后，可选择让前一话没有出战的驾驶员执行副指示，从而获得各种奖励。副指示的种类一共有四种，具体作用如下：

训练	获得参加驾驶员人数 ×20 的 TacP
巡逻	参加的驾驶员的击坠数 +2
模拟器	参加的驾驶员可以获得 500 经验值
筹集资金	前期获得参加驾驶员人数 ×5000 的资金，后期获得参加驾驶员人数 ×10000 的资金



合体攻击

除了一般的武器外，部分机体相邻（可斜角）时还可发动合体攻击，合体攻击需要参与的单位都满足气力和 EN 的要求，但是攻击范围则以发动的一方为准。比较特殊的是突击自由高达、无限正义高达分别与永恒号的合体攻击，只需满足气力要求，不需要相邻也照样也可以发动，但能发动的只有高达一方。



合体攻击名称	参加单位
野牛猛袭	ARX-7 Arbalest+M9 Gernsback+M9 Gernsback
无敌乱舞	桑波特 3+ 泰坦 3
太空联手攻击	桑波特 3+ 泰坦 3
札多红衣队联合攻击 I	命运高达 + 冲击高达（强攻魅影）
札多红衣队联合攻击 II	命运高达 + 冲击高达（强攻魅影）
流星号火力全开	突击自由高达 + 流星号
流星号军刀	无限正义高达 + 流星号
联合突击	突击自由高达 + 无限正义高达
双镭射麦林	独角兽高达（NT-D）+ 报丧女妖·命运女神（NT-D）
真盖特烈日弹	真盖特 1+ 真盖特飞龙



机体自订奖励

将机体能力每项改造到 5 段即可获得自订奖励（参考下表）。改造到 10 段可获得完全改造奖励，可在武器和机体的任一一个地形适应变为 S、移动力 +1、武器射程 +1、防护罩·装甲 EN 消耗量减半以及强化零件槽 +1 中任选一个为机体附加。

无敌超人桑波特 3

机体名	效果
桑波特 3	在夜间和宇宙地图时武器"桑波特·月环攻击"必定形成暴击

无敌钢人泰坦 3

机体名	效果
泰坦 3	运动性 +50

机动战士 Z 高达

机体名	效果
Z 高达	特殊能力"生化感应器"发动时，驾驶员的格斗、射击、技术、防御、闪避、命中 +10
密达斯	获得特殊能力"补给装置"
赫巴比	武器"蜘蛛网"攻击力 +300，并获得"忽略尺寸修正效果"
拜亚兰特装型	所有武器的攻击力 +300

机动战士高达 ZZ

机体名	效果
ZZ 高达	名称有"高出力米加加农炮"的各武器 EN 消耗量 -20，必要气力 -10
百式	所以武器的攻击力 +100，并且可于移动后使用
高达 Mk- II	最终命中率 +10%，"长管步枪"攻击力 +300
卡碧尼 Mk- II	最终命中率 +10%，"浮游圆锥炮"EN 消耗量 -10，攻击力 +200

机动战士高达 马沙之反击

机体名	效果
ν 高达	"新人类"专用武器的攻击力随特殊技能"新人类"的等级而提升
灵格斯（BWS）	移动力 +1，地图兵器及射程 1 以外的所有武器射程 +1
拉·格林	"MEGA 粒子炮齐射"攻击力 +300。EN 最大值 +60

机动战士高达 闪光之凯撒卫

机体名	效果
Ξ 高达	"浮游圆锥炮飞弹"攻击力 +200。移动力 +2
潘娜洛普	"浮游圆锥炮飞弹"攻击力 +200。移动力 +2

机动战士海盗高达 骷髅之心

机体名	效果
海盗高达 X1 改·改	所有格斗武器附加特殊效果"贯穿防护罩"，CRT+30
海盗高达 X1 全覆盖式披风	所有格斗武器附加特殊效果"贯穿防护罩"，CRT+30
量产型高达 F91	"V.S.B.R"攻击 +300。地图兵器及射程 1 以外的所有武器射程 +1

机动战士高达 SEED DESTINY

机体名	效果
命运高达	EN 最大值 +80。特殊能力"分身"发生所需的气力限制取消
突击自由高达	地图兵器"超级龙骑兵"弹数 +1，需要气力 -10
无限正义高达	所有格斗武器的射程 +1。移动力 +1
冲击高达（强攻魅影）	"圣剑"攻击力 +200，射程 +1
永恒号	最终受损伤值变成 0.7 倍

机动战士高达 00 先驱者的觉醒

机体名	效果
量子型 00	最大 EN+100。己军行动阶段开始时，相邻的我方单位 EN 回复 20
狱天使高达	地图兵器及射程 1 以外的所有武器射程 +2
妖天使高达	移动力 +1，所有武器可移动后使用
疗天使高达	特殊能力"GN 力场"效果 +400。EN 最大值 +50
托勒密号 2 改	TRANS-AM 发动中，所有武器皆可移动后使用
布雷夫	武器和机体的地形适应变为"宇 S"和"空 S"
GN-X IV	移动力 +1、运动性 +15

机动战士高达 UC

机体名	效果
独角兽高达	“新人类”专用武器的攻击力随特殊技能“新人类”的等级而提升
报丧女妖·命运女神	“武装装甲 DE”攻击力 +300，射程 +1
里歇尔	最终命中率 +20%。“米加镭射巨炮”攻击力 +200
德尔塔普拉斯	移动后可进行“变形”
积根（塔克萨）	射击武器的攻击力 +200
积根（康洛伊）	“米加火箭巨炮”攻击力 +300
杰斯塔	“三连星阵式”攻击力 +200，弹数 +4
拟·阿卡马	“超绝米加粒子炮”EX 消耗量 -30，需要气力 -10
刹帝利	“新人类”专用的各武器攻击力 +200，CRT+10
葛兰雪	获得特殊能力“修理装置”，移动力 +2
新吉翁号	武器“精神感应环片”攻击力 +300

勇者特急队

机体名	效果
无敌勇者	EN 最大值 +50，移动力 +1，名称有“动轮剑”的武器攻击力 +200
特急勇者	EN 最大值 +50，移动力 +1，名称有“动轮剑”的武器攻击力 +200
凯撒大帝	EN 最大值 +50，移动力 +1，“爆裂钻头”攻击力 +200
战斗猛兽机器人	HP+1000，装甲值 +300，瞄准值 +30
急救列车机器人	特殊能力“修理装置”使用范围 +1，HP 回复量变成 1.5 倍
轰龙	所以武器的攻击 +200，CRT+30
黑暗勇者	EN 最大值 +50，移动力 +1。名称有“动轮剑”的武器攻击力 +200

机动战舰抚子 黑暗的王子

机体名	效果
抚子 B	“重力波炮”EN 消耗量 -25。EN 最大值 +80
抚子 C	“重力波炮”EN 消耗量 -25。EN 最大值 +80
黑百合	变得能够接受特殊能力“重力波光束”的效果。移动力 +1
艾斯特巴利斯特装型	所以格斗武器的攻击力 +200，CRT+30
超级艾斯特巴利斯	最终闪避率 +20%。所有武器的攻击力 +200

真盖塔机器人 世界最后之日

机体名	效果
真盖特	移动后可进行“变形”
真盖特飞龙	己军行动阶段开始时，相邻的我方单位 EN 回复 40
黑盖特	武器的地形适应全部变成“S”

《铁金刚》系列作品

机体名	效果
无敌铁金刚 Z	装甲值 +300，EN 最大值 +50
铁金刚皇帝 G	装甲值 +300，EN 最大值 +50
维纳斯 A	特殊能力“修理装置”使用范围 +2
阿强一号	“必杀钢铁五人组”攻击力 +200，弹数 +4

惊爆危机

机体名	效果
ARX-7 Arbalest	特殊能力“Λ 式驱动仪”获得强化
ARX-8 Laevatein	特殊能力“Λ 式驱动仪”获得强化
M9 Gernsback（毛）	特殊能力“干扰机能”造成的最终命中·闪避率修正效果变成 2 倍
M9 Gernsback（科鲁兹）	地图兵器及射程 1 以外的所有武器射程 +2
M9D falke	所有格斗武器的攻击力 +200。运动性 +15
Tuatha De Danann	所有武器的攻击力 +300。移动力 +1
蹦太君	所有武器变成具有“气力下降”效果的特殊武器能力

福音战士新剧场版

机体名	效果
福音战士初号机	同步率的上升率变成 2 倍
福音战士初零号机（改）	移动力 +1，HP 最大值 +500，装甲值 +200
福音战士初 2 号机	所有採弹数制的武器，弹数变成 1.5 倍
福音战士初 8 号机	瞄准值 +30、地图兵器及射程 1 以外的所有武器射程 +1
福音战士初第 13 号机	“长枪”攻击力 +300，EN 消耗量 -30

宇宙战舰大和号 2199

机体名	效果
宇宙战舰大和号	强化零件插槽 +1

Cross Ange 天使与龙的轮舞

机体名	效果
Villkiss	获得特殊能力“HP 回复（中）”、“EN 回复（中）”
Razor	回旋刀“旋旋丸”攻击力 +300
Glaive 罗莎莉特装型	“背部 2 连装炮”攻击力 +200，所有武器的弹数变成 1.5 倍
Hauser 艾尔莎特装型	获得特殊能力“补给装置”
Hauser 克莉丝特装型	HP+300，装甲值 +100，瞄准值 +5，运动性 +5
Arquebus 凡妮莎特装型	所有武器的攻击力 +200，瞄准值 +20，运动性 +20
焰龙号	“收敛时空炮”EN 消耗量 -30，需要气力 -10
Cleopatra	所有射击武器的攻击力 +200。地图兵器及射程 1 以外的所有武器射程 +1
Theodora	所有格斗武器的攻击力 +200。移动力 +1

原创

机体名	效果
梵格雷	强化零件插槽 +1
梵格雷后继机	强化零件插槽 +1
凶鸟	运动性 +20，EN 最大值 +100
古伦加斯特	装甲 +20，EN 最大值 +100

驾驶员王牌奖励

驾驶员的击坠数达到 60 时可成为王牌驾驶员，获得王牌奖励（参考下表），同时出击时气力 +5。如果击坠数达到 80 则可以成为伟大王牌，出击时 ExC+1、并且 SP 初始值从 50% 变为 75%。另外通过习得特殊技能“王牌尊严”可以降低要求的击坠数，王牌从 60 降为 50，伟大王牌从 80 降到 70。

无敌超人桑波特 3

驾驶员名	效果
胜平	敌方势力行动阶段中，造成的损伤值 1.2 倍，受损伤值 0.9 倍

无敌钢人泰坦 3

驾驶员名	效果
万丈	各话过关时获得资金 30000

机动战士 Z 高达

驾驶员名	效果
嘉美尤	敌方势力行动阶段中，造成的损伤值 1.2 倍，暴击率 +20%
花	出击时 SP+15，精神指令“希望”的消费量变成 35
日礼	参加战斗时气力 +5
尊尼特	敌对势力行动阶段中，造成损伤值 1.3 倍

机动战士高达 ZZ

驾驶员名	效果
捷度	获得资金 1.2 倍，获得 TacP1.2 倍
露	对支援攻击的对象施加精神“声援”
比查	对 HP 在 50% 以下的敌人造成的损伤值 1.1 倍
阿露	精神“激励”的 SP 消耗量变成 30
伊诺	精神“补给”的 SP 消耗量变成 45
莫顿	HP50% 以下敌方对自己攻击时闪躲 +30
波蕾	气力 130 以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“专注”
波蕾二世	气力 130 以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“专注”

机动战士高达 马沙之反击

驾驶员名	效果
阿宝	新人类专用武器射程 +1。技术 +20

机动战士高达 闪光之凯撒卫

驾驶员名	效果
凯萨卫	精神指令“热血”变为“勇气”
雷恩	气力 130 以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“不屈”

机动战士海盗高达 骷髅之心

驾驶员名	效果
杜比安	精神指令“热血”的 SP 消耗量变成 25
金凯度	格斗武器的射程 +1，技术 +20

机动战士高达 SEED DESTINY

驾驶员名	效果
真	移动力 +1。气力 110 以上时发动特殊技能“SEED”
露娜玛利亚	获得经验值 1.5 倍。最终命中率 +15%
基拉	最终闪避率 +20%，气力 110 以上时发动特殊技能“SEED”
亚斯兰	最终命中率 +20%，气力 110 以上时发动特殊技能“SEED”
莉古丝	相邻的我方驾驶员对敌人造成的损伤值 1.1 倍

机动战士高达 00 先驱者的觉醒

驾驶员名	效果
刹那	气力 120 以上时发动特殊技能“变革者”，每回合的 SP 回复量再 +5
洛奥	最终命中率 +20%，暴击率 +20%
阿路耶	最终回避率 +20%，移动力 +1
迪尼亚	气气力 130 以上，战斗过的敌方单位到下次己军行动阶段为止施加精神“分析”
皇	特殊技能“零件供给”的效果延伸到特殊技能“指挥官”效果范围内
古莱哈姆	攻击处于地形“空”或“宇”的敌人时最终命中率 +20%，造成的损伤值 1.1 倍
柏齐	气力 130 以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“幸运”

机动战士高达 UC

驾驶员名	效果
巴纳吉	使用个别指令“发动 NT-D”时，施加精神指令“觉醒”
利迪	气力 130 以上，使用精神指令“加速”时，施加精神指令“突击”
奥特	特殊技能“指挥官”效果范围内的我方受到损伤值 0.8 倍
塔克萨	受到损伤值 0.7 倍，最终回避率 +20%
康洛伊	受到损伤值 0.8 倍，最终回避率 +20%
布拉度	己君行动阶段开始时，特殊技能“指挥官”效果范围内的我方气力 +5
玛莉妲	气力 130 以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“专注”
辛尼曼	包括副驾驶员在内，于己军行动阶段开始时 SP 回复量 +5
伏朗托	特殊技能“强化人”变成特殊技能“新人类”，等级 +1

勇者特急队

驾驶员名	效果
舞人	籍特殊技能“总裁”获得的 TacP 变成 2 倍
雷张乔	出击时气力 +10，ExC+1
战斗猛兽机器人	HP 处于 30% 以下时，施加精神“不屈”和“毅力”，仅限一次
急救列车机器人	进行支援攻击或支援防御 SP+5
黑暗勇者	气力 150 以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“勇气”，仅限一次

机动战舰抚子 黑暗的王子

驾驶员名	效果
明人	敌对势力行动阶段中，造成损伤值 1.3 倍，最终闪避率 +20%
琉璃	特殊技能“电子妖精”的能力值上升变成 2 倍
凉子	使用精神指令“热血”时，施加精神指令“不屈”
三郎太	相邻的单位有女性驾驶员搭乘时，每有一人能力值 +5

真盖塔机器人 世界最后之日

驾驶员名	效果
龙马	气力 170 以上时，造成的损伤值 1.3 倍
隼人	气力 150 以上时，最终回避率 +40%
弁庆	气力 150 以上时，受到损伤值 0.7 倍
号	气力 130 以上，己军行动阶段开始时 SP+10

《铁金刚》系列作品

驾驶员名	效果
甲儿	气力 130 以上时，造成的损伤值 1.2 倍
铁也	精神指令“热血”变成精神指令“魂”
莎也佳	个别指令“修理”的 HP 回复量变成 2 倍
阿强	精神指令“气势”变成精神指令“气魄”

惊爆危机

驾驶员名	效果
宗介	出击时气力 +10，SP 追加最大值的 20%
毛	特殊技能“指挥官”效果范围内的我方暴击率 +20%、最终命中率 +10%
克鲁兹	对女性的最终命中率 +20%，受到男性攻击时最终回避率 +30%
克鲁佐	使用精神指令“直觉”时，施加精神指令“不屈”
泰蕾莎	特殊技能“指挥官”效果范围内的我方获得经验值和资金 1.2 倍



福音战士新剧场版

驾驶员名	效果
真嗣	出击时同步率 +30
零	A.T. 力场效果的基本值从 3000 上升到 3300
明日香	出击时气力 +10、精神指令“突击”的 SP 消费量变成 20
真理	支援攻击时造成的损伤值 1.2 倍，参加支援攻击时气力 +5

宇宙战舰大和号 2199

驾驶员名	效果
冲田	包含副驾驶员在内，于己军行动阶段开始时 SP 回复量 +5
古代	移动力 +2，最终回避率 +30%
梅露妲	移动力 +2，最终回避率 +30%

Cross Ange 天使与龙的轮舞

驾驶员名	效果
安琪	出击时 SP 追加最大值的 25%，最终命中率 +15%，最终闪避率 +15%
萨莉亚	出击时 ExC+2，最终命中率 +10%，最终闪避率 +10%
希尔妲	出击时气力 +10，最终命中率 +10%，最终闪避率 +10%
薇薇安	各话过关时获得一个强化零件“培萝莉娜娃娃”
艾尔莎	自机进行支援攻击或支援防御时，援护的对象 SP+3
罗莎莉	获得资金 1.2 倍
克莉丝	敌方势力行动阶段中，造成的损伤值 1.2 倍，最终回避率 +10%
塔斯克	精神指令“爱”的 SP 消费量变成 40
沙拉曼蒂妮	于己军行动阶段开始时，相邻的我方单位气力 +3
吉儿	气力 130 以上，于己军行动阶段开始时，施加精神指令“不屈”

原创

驾驶员名	效果
男主角	造成的损伤值 1.1 倍，移动力 +1
女主角	造成的损伤值 1.1 倍，移动力 +1
威尔特	出击时 SP 追加最大值的 20%，移动力 +1
小绿	出击时 SP 追加最大值的 20%，移动力 +1

if 路线进入条件

- 50 话之前培养出 25 名王牌驾驶员。
- 在 47 话使用一次大和号的武器“波动炮”。

达成以上两个条件后 50 话一开始的剧情中就会出现对话分支，选择“今后恐怕仍有困难在等著我们”即可进入 if 路线，选择“战斗已经都结束了”则是原来的通常路线，还有如果没有达成以上两个条件的话则是默认普通路线。

流程攻略

流程路线图

话数	A 路线	共通	B 路线
第 1 话	遥远的旅程		从绝望出航
	聚集的希望		
第 2 话		火星海盗	
第 3 话		流行的记忆	
第 4 话		木星战线有异状	
第 5 话		重逢在冰原	
第 6 话		冥王的落日	
第 7 话		交叉的宇宙	
第 8 话	大宇宙的墓场		加米拉斯的使者
第 9 话	平静之海		崭新的日子
第 10 话	呼风唤雨的勇者		暗中逼近的巨恶
第 11 话	黑衣复仇者		勇者抵达！
第 12 话		破坏混沌之人	
第 13 话		禁忌之海	
第 14 话	（A 路线）梵格雷留在亚捷那尔	染血的白翼	（B 路线）梵格雷前往日本
第 15 话	孤岛上的邂逅		别打纳豆的主意
第 16 话	重拾羁绊		不会消失的伤痕
第 17 话	天降巨翼		宿命劲敌登场！
			漆黑勇者特急
第 18 话		危险黄金同盟逼近	
第 19 话	撕裂宇宙之人		谎言与心意
第 20 话		天照攻防战	
第 21 话		决战！火星极冠遗迹	
第 22 话	（A 路线）跟随巴纳接触	红色地球	（B 路线）独自行动
第 23 话	开启的门扉		红色海洋与战乱大地
第 24 话	名为年轻的力量		歧路
第 25 话	孤立		美利达岛的危机
第 26 话		降临者	
第 27 话		铁之刀刃、钢之羁绊	

话数	A 路线	共通	B 路线	C 路线
			心意的形态	
	（A 路线）留在宇宙世纪世界		（B 路线）前往西历世界	
第 28 话	前往未来的邀约		正邪激战	
第 29 话	进化的彼端		复仇的尽头	
第 30 话	变迁的世界		背叛的故乡	
第 31 话	灼热的达卡尔		永远的自由	
第 32 话	战场上的心灵交会		黑暗之歌	
第 33 话		飞翔吧，伟大的勇者！		
第 34 话	解放的希望		希望的彼端	
第 35 话		毁灭之光		
第 36 话		星之继承者		
	全新力量			
	（A 路线）加入地面部队		（B 路线）加入宇宙部队	（C 路线）加入西历世界部队
第 37 话	赫尔博士最后的赌注		驰骋宇宙的意念	Necessary
第 38 话	地狱之门		被托付的未来	扭曲的世界
第 39 话		步向终焉的觉醒		
	聚集的希望		使者来访	
第 40 话		航向星海		
第 41 话		记忆的海底		
第 42 话		越过昏暗之光		
			漫长旅途的援助者	
	（A 路线）分发到大和号部队		（B 路线）分发到抚子部队	
第 43 话	接触		紫色的恶意	
第 44 话	多美尔幕僚团夹击		千鸟要的罪业	
第 45 话	活在宇宙中的生命		黑暗使徒	
第 46 话		宇宙之狼		
第 47 话		开拓未来的力量		
第 48 话		连系的意念、传不到的思念		
第 49 话	（普通结局）战斗已经都结束了	落日之星	（隐藏结局）今后恐怕仍有困难在等着我们	
第 50 话	无止尽的战斗		蓝色星球的决战	
第 51 话	因果的尽头		昏暝甚于黑暗者	
最终话	遥远的故乡		过去与未来的夹缝间	

关卡攻略

第1话 遥远的旅程

胜利条件	1. 歼灭敌人 A
失败条件	1. 梵格雷遭击坠
SR 条件	歼灭敌人前用过梵格雷的所有武器

入手道具

无

关卡要点

男主角专属关卡。我方仅有一台主角机，敌人则有四架小飞机，用主角机基本一招一个没什么难度。要 SR 点数的玩家只需要一开始往前走，用主角机仅有的 1 招 P 武装击破一个敌人，剩下的武装等反击的时候再使用即可，另外记得用精神“专注”，以防招式被躲开。



第1话 从绝望出航

胜利条件	1. 歼灭敌人 B
失败条件	1. 梵格雷遭击坠
SR 条件	歼灭敌人前用过梵格雷的所有武器

入手道具

无

关卡要点

女主角专属关卡。内容同男主角第一话。

Special Scenario 聚集的希望

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	无

关卡要点

初回特典关卡。虽然敌人的数量很多，但也是第一话的小飞机，凶鸟只要开了“专注”就能完美回避敌人的攻击，古伦加斯特的 HP 和护甲也足够抗住敌人的伤害，只要冲上前用最高伤害的武装将敌人一一击破即可。完成该部分关卡后凶鸟和古伦加斯特加入队伍，获得强化零件“V 攻击系统”和“V 防御系统”。

第2话 火星海盗

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 大和号遭击坠→任一我方单位遭击坠（我方单位出击后）
SR 条件	通过地图前，任一我方驾驶员击坠 4 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
增装燃料槽	击坠“巴塔拉”
补修套件	击坠“佩兹·巴塔拉”

关卡要点

大和号的战斗力非常强，武装除了脉冲雷射外都是一招秒一个的程度，而且自身因为有波动防壁的关系，基本不会被敌方所伤，只要安心击坠即可。击坠两个敌人后海盗高达登场支援，我方 MS 也全数出击。由于大和号之前就有 2 次击坠，所以不妨让它继续击破 2 架敌机以达成 SR 条件。

第3话 流星的记忆

胜利条件	1. 歼灭敌人→击坠天草（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	3 回合内歼灭所有敌人

入手道具

名称	方法
磁性覆膜	击坠“佩兹·巴塔拉”
双重感应器	击坠“天草”

关卡要点

敌人每架机体基本要吃两招才会被击破，要达成 SR 条件的话，第一回合就要让我方的机体全部上前，保证第二回合与敌军交战。战斗时切记先用海盗高达与梵格雷相邻触发支援攻击，这样可以有效一次战斗解决一个敌人，然后梵格雷再把其中一个敌人打残血，剩下的敌人就等第二回合的反击，第三回合再去一举打败残血的他们。

清完第一波兵之后出现天草，把它的 HP 削减到一半才会触发之后的剧情。天草的攻击能力不算特别高，但有一定的回避能力，用杜比安的精神“直觉”即可有效输出，主角满足条件的话也要用增加命中率的精神蹭伤害。



触发剧情之后大和号终于出现，同时量产型高达 F91 乱入支援。考虑到主角机和海盗高达有可能有战伤，所以这波敌人推荐原地以守株待兔的方式清理。

第4话 木星战线有异状

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 大和号遭击坠 2. 梵格雷遭击坠
SR 条件	4 回合内击坠 15 个敌人

入手道具

名称	方法
喷射模组	击坠“迪斯托利亚级”
弹药筒	击坠“波尔梅利亚级”

关卡要点

敌人的初始位置离我方较远，想要达成 SR 条件就必须第一回合让我方全员尽可能往前走，保证在第二回合可以与敌方交战。主要击坠敌方的时点在于第三回合，我方行动时切记攻击满 HP 或 HP 较多的敌人，尽量让其在自己的行动中因遭受我方的反击而击坠，第四回合就可以捡漏，轻松达成 SR 条件。

击坠 15 个敌人后，在地图左下方出现敌方增援，主角机觉醒新武装，然后再把剩下的杂兵清理掉即可。

第5话 重逢在冰原

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 龙马遭击坠→大和号遭击坠（大和号出现后） 2. 龙马或铁也遭击坠（大和号出现后）
SR 条件	一次攻击（或反击）就击坠金属兽（搭配支援攻击的方式无效）

入手道具

无

关卡要点

在之前有积累 SR 点数的情况下，黑盖特的武装很难一招击破金属兽，所以只要认真消灭敌人即可，缺失的 HP 可用精神“毅力”补充。击坠 2 个敌人之后金刚大魔神和大和号出现，我方的机体也得以出击，获得 SR 的重任交给拥有高伤害武装的金刚大魔神或大和号即可，攻击前记得用精神“分析”以增加伤害。完成本关后黑盖特和金刚大魔神加入队伍。

第6话 冥王的落日

胜利条件	1. 歼灭敌人→击坠休尔兹号（大和号出现后） 2. 击坠迪斯托利亚级（亚雷特拉）（大和号出现后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→大和号遭击坠（大和号出现后）
SR 条件	击坠“休尔兹号。击坠前大和号与休尔兹号必须交战一次以上

入手道具

名称	方法
复合装甲	击坠“康古里久”

关卡要点

大和号在击破 8 架敌机后出现在地图中央，在这之前尽量把部队往地图中间移动，以防大和号被围攻，古代驾驶的战机在大和号出现后自动归舰，前期丢在地图边缘即可。在做到以上行动后，SR 条件就变得十分简单了。

第7话 交差的宇宙

胜利条件	1. 大和号抵达目标地点 2. 击坠休尔兹号
失败条件	1. 大和号遭击坠 2. 刹那或迪尼亚遭击坠（第四回合后）
SR 条件	5 回合内歼灭其他敌人，再击坠休尔兹号

入手道具

名称	方法
A- 适配器	击坠“休尔兹号”
防护力场	击坠“休尔兹号”

关卡要点

想要达成 SR 条件，就必须一开始就将全部队往前推，这样才能及时击破除休尔兹号外的其他敌人。打法推荐和第 4 话一样，我方行动时把满 HP 的敌人打残，敌方回合利用反击将其击坠，休尔兹号带有减伤 1000 的防护力场，建议攻击时使用额外行动的直截攻击无视防护罩。第四回合量子型 OO 和疗天使高达作为我方支援出现，全灭敌人变得更加容易。



第8话A 大宇宙的墓场

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 大和号遭击坠 2. 梅露妲遭击坠（梅露妲出现后）
SR 条件	大和号未受损伤的状况下通过地图

入手道具

无

关卡要点

男主角专属关卡。本关大和号无法移动且 EN 一直为 0，要达成 SR 条件就必须让我方机体分别往大和号的西方和北方移动拖住敌机。敌人战斗力不算弱，战斗时最好让真实系机体使用精神“专注”应战，剩余的在后方用超过 4 格范围的武器攻击即可，超级系则没有太大的顾虑，另外量子型 OO 在气力 110 后会发动技能减伤，可作为主力输出。击破 4 架敌机或第三回合后，梅露妲出击作为增援，但由于她的击坠被列在失败条件中，所以建议不要让其冲在战线前方。



第8话B 加米拉斯的使者

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 大和号遭击坠 2. 梅露妲遭击坠（第三回合）
SR 条件	大和号未受损伤的状况下通过地图

入手道具

无

关卡要点

女主角专属关卡。大和号无法行动，我方部队要主动出击拦截敌人，以免大和号受到攻击导致拿不到 SR 点。敌人的 HP 和运动性都不低，精神和 EN 就不用节约了，用强力武器配合精神尽快将它们击破。注意有些敌机会直奔大和号而去，得优先对付，另外主角机要第三回合才会出场，也可以让她负责收拾漏网之鱼。

第9话A 平静之海

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 凯因遭击坠→ 凯因或主角遭击坠（主角机出现后）
SR 条件	4 回合内歼灭敌人，同时任一驾驶员击坠 4 个以上的敌人

入手道具

无

关卡要点

男主角专属关卡。本关的敌人都很弱，击坠 2 个敌人之后主角驾驶梵格雷增援，不过驾驶勇者凯因有足够的能力单人完成 SR 条件，交给他即可。

第9话B 崭新的日子

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 女主角遭击坠→任一我方单位被击坠（我方增援等成后）
SR 条件	5 回合内歼灭敌人，同时任一驾驶员击坠 4 个以上的敌人

入手道具

无

关卡要点

女主角专属关卡。开始只有主角一人，敌人的运动性不低，最好配合精神冲进敌阵里反击。击坠一定数量的敌机第三回合超级艾斯特巴利斯和抚子 B 作为我方增援出现，注意需要 5 回合内全灭敌人的同时还要有一人击坠 4 架以上敌人，让主角完成吧。

第10话A 呼风唤雨的勇者

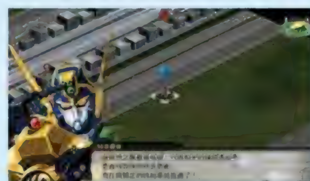
胜利条件	1. 歼灭敌人或敌人撤退
失败条件	1. 凯因遭击坠→任一我方单位遭击坠（击破 2 架敌机或第四回合后）
SR 条件	击坠“T 盖尔 5656（沃尔夫刚果）”

入手道具

名称	方法
水中模组	击坠“T 盖尔 5656”

关卡要点

男主角专属关卡。本关开始前最好改造主角机的武器，或给其装备增加伤害的强化零件，否则较难达成 SR 条件。主角于第二回合作为增援出现，击破 2 架敌机或第四回合时发生剧情，敌我双方均出现增援，凯因合体成特急勇者，与增援一起出现在西南方，建议触发剧情前把我方单位往西南方移动，方便合流。SR 条件的目标的 HP 在 5500 以下时会撤退，建议最后以特急勇者攻击，主角支援攻击的手段击破目标，记得先让特急勇者的气力达到 120 以上，便于用最强武装攻击。完成本关后开启工厂功能，勇者特急加入我方队伍。



第10话B 暗中逼近的巨恶

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位被击坠
SR 条件	3 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	方法
多重感应器	击坠“六连”
陆地模组	击坠“T 盖尔 5656”
水中模组	击坠“T 盖尔 5656”

关卡要点

女主角专属关卡。开始我方只有 2 架机体，先消灭杂兵累积额外行动指数和气力，等可以使用最强武器后就配合“直截攻击”或“粉碎猛击”来对付六连，注意六连的运动性很高，如果打不中就 S/L 吧，这样才可能达成 SR 点条件。全灭敌人后敌我方增援登场，再下一回合凯因登场，凯因的能力不算太强，不要让他太深入，以免被围攻导致击坠。

第11话A 黑衣复仇者

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 明人遭击坠→任一我方单位遭击坠（第二回合后）→抚子号遭击坠（抚子号出现后）2. 明人遭击坠（抚子号出现后）
SR 条件	5 回合内通过地图

关卡要点

男主角专属关卡。主角机于第二回合出现，击坠 2 架敌机之后抚子号众和勇者特急作为我方增援出现。想得到 SR 的话依旧使用“敌方回合打满 HP 单位”的战术即可，抚子号的战斗力不低，往敌阵中推也没多大关系，而且升一级后琉璃可习得精神“感应”，打北辰众的时候有不小的作用。敌方的机体魔神和六连均有减伤的防护罩，使用额外行动的直截攻击可以轻松给予他们大量伤害。

第11话B 勇者抵达！

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位被击坠→我方战舰遭击坠（我方增援登场后） 2. 凯因遭击坠（我方增援登场后）→舞人遭击坠（舞人登场后）
SR 条件	击坠 T 盖尔 5656（沃尔夫刚果），T 盖尔 5656（沃尔夫刚果）的 HP 在 6000 以下时会撤退

入手道具

名称	方法
补修套件	击坠“忍者”

关卡要点

女主角专属关卡。开始我方只有 3 架机体，不过敌人也不多，以主角机为中心展开反击战即可。第三回合或者击坠 3 架敌机后敌我方增援登场，接着再击坠 2 架敌机或下一回合触发剧情，凯因合体为特急勇者，接着最好让他先和大部队合流再组织攻势，以免遭到围攻。SR 点需要击坠沃尔夫刚果，不过他会在 HP 低于 6000 以下时撤退，可以先将 HP 削减到接近血线，然后用特急勇者的纵一文字斩配合主角的支援攻击击破。

第12话 破坏混沌之人

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	4 回合内击坠 8 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
水中模组	击坠“弗洛玛吉”
火星井	击坠“积尸气”
金块 30000	击坠“包兹（何光禄）”
防御上升	过关后
闪避上升	过关后

关卡要点

特急勇者因为剧情冲在了队伍前面的住宅街内，要立即把他移动到绿地上战斗，因为猫女队的驾驶员均有利用地形的能力，若在增加防御力的地形中会变得十分难对付。想达成 SR 条件的话，一开始以歼灭眼前的猫女队为目标即可，将她们清理完毕的时候地图东侧的敌人也会陆续靠拢。敌人的强度不高，依旧可以使用“敌方回合打满 HP 单位”的战术，在敌方回合大量击坠敌机，不过削减敌方 HP 的时候尽可能不要对有地形加成的单位出手。击坠 8 个敌人之后敌我双方出现增援，我方增援为《机动战士高达 OO》的机体和海盗高达，之后的战斗就非常轻松了。完成关卡后《机动战士高达 OO》众和海盗高达加入队伍。

第13话 禁忌之海

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 萨莉亚、薇薇安、艾尔莎其中一人遭击坠（击破 2 个 DRAGON 后）
SR 条件	SR 条件出现后三回合内（总计五回合内），歼灭加利恩级、斯库纳级的 DRAGON

入手道具

无

关卡要点

本关的地形有大量为海，无法飞空的“《勇者特急》系列”机体最好不要出击。第三回合开始，在地图南边出现新敌人，旧敌人自动全灭，同时我方出现《惊爆危机》众和三高达增援。若想达成 SR 条件，最好开场就全军向南挺近，不要与敌人纠缠。SR 条件其实就是敌全灭，红色敌人的强度虽然很低，但数量较多，还是建议用上一关的战术令其在自己的回合内自灭。击坠 2 个敌人后我方出现新增援，这样全灭敌人变得更为简单。完成关卡后《惊爆危机》众和三高达加入队伍。

第14话 染血的白翼

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠（序关）→我方战舰遭击坠 2. 捷度遭击坠→安琪遭击坠（Villkiss 出现后）
SR 条件	4 回合内通过地图，通过前琉璃、皇、泰莎各击坠 2 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
命中上升	过关后

关卡要点

在关卡开始前有一个非常简单的序关，将敌人数清理剩 2 个时便可触发之后的剧情，再来才是真正的战斗。关卡中依旧有大部分海洋地形，派出能飞空的机体作战吧。战斗一开始《机动战士高达 ZZ》的机体就会加入我方，但除了 ZZ 高达外的机体比较容易被敌人击破，所以留在后方进行支援为好。第三回合开始时 Villkiss 作为我方增援登场，使战斗变得更为轻松。

分歧

梵格雷留在亚捷那尔（A 路线）→《机动战士高达 OO》、《天使与龙的轮舞》、《惊爆危机》

梵格雷前往日本（B 路线）→《勇者特急》、《机动战士高达 ZZ》、《机动战士高达 骷髅之心》、《机动战士高达 闪光的凯萨卫》、《机动战舰抚子号》

第15话A 孤岛上的邂逅

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（第三回合后） 2. 安琪遭击坠（第三回合后）
SR 条件	通过地图前，任一我方驾驶员 1 回合内击坠 3 个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
增装燃料槽	击坠“艾尔亚布”

关卡要点

战斗开始时我方仅有一台 Villkiss 和无限正义高达，不过敌方的战力不强，可以轻松应对，即使未击破第一波敌人，它们也会在第三回合撤退。第三回合开始时我方战舰出现，同时敌人在西侧出现增援。本关的地图依旧有很多海洋地形，出击的时候尽可能派出能飞空的机体。SR 条件看似很难，其实只要把敌人的 HP 削减到能一击死的地步，然后丢一台回避率高的机体上前，在敌方回合连续反击击坠敌人即可，最好在第一波敌人的时候达成，一开始就让拥有 VPS 装甲的无限正义高达冲前反击，Villkiss 远离战场即可轻易达成。



第15话B 别打纳豆的主意

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 抚子 B 遭击坠→任一我方单位被击坠（ 2. 女主角、凉子、舞人其中一人被击坠
SR 条件	一次攻击或反击就击坠弗洛玛吉（比顿），攻击时可以配搭支援攻击

入手道具

名称	获得方法
增装燃料槽	击坠“艾尔亚布”
技术上升	过关后

关卡要点

初始敌人的数量不算太多，正常推进即可。第三回合敌方增援出现在地图南面，同时艾斯特巴利斯特装型追加武器阵型攻击。可以先把初始敌人消灭后再掉头处理增援。这关的 SR 条件需要一次攻击击坠弗洛玛吉（比顿），推荐主攻用特急勇者的一文字斩，支援攻击用抚子 B 或主角机的最强武器，再配合围攻补正、额外行动“粉碎猛击”、精神“分析”，还要注意的是她有特殊技能“格挡”，气力达到 130 以上时受到的伤害 0.85 倍，消灭杂兵时要控制好数量，以免被她发动技能效果导致击破难度提高。

第16话A 重拾羁绊

胜利条件	1. 击坠加利恩级 DRAGON →歼灭敌人（第四回合后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	歼灭 DRAGON 后，任一回合中击坠 12 个以上的敌人（第四回合后）

入手道具

名称	获得方法
飞行模组	击坠“尤古利多”
辅助 GN 炉	击坠“GN- XIV”
双重感应器	击坠“GN- XⅢ”

关卡要点

关卡一开始我方仅有 5 个单位，第二回合一开始命运高达和冲击高达（强攻魅影）会在地图北方作为支援出现，但也无需集中精力去消灭敌人，因为它们会在第四回合开始时被剧情杀，同时我方战舰于地图西南方出现。由于 SR 条件没有回合数限制，所以实行起来比较简单，先把敌人打残，再于它们的回合内用反击扑杀即可。虽然地图整体有较多的海洋地形，但战舰和敌人的所处位置基本为陆地，所以《惊爆危机》的机体也可以出击应战。



第16话B 不会消失的伤痕

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 明人遭击坠 2. 抚子 B 遭击坠（我方增援登场后）
SR 条件	5 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	方法
辅助 GN 炉	击坠“GN-X Ⅲ”
双重感应器	击坠“夜天光”

关卡要点

虽然一开始只有黑百合一个，不过它的运动性很高，而且还有防护罩，单机作战基本没什么问题，如果不放心还可以让其呆在建筑物地形上，这样可以得到防御率和回避率，当有了额外行动指数后就加上“粉碎猛击”提高歼敌的效率。第二回合敌我方增援登场，主力机体要尽快和黑百合合流一起扫荡前线的敌机，剩下的部队则负责对付敌方增援，这样才能在 5 回合内全灭敌人。敌人里的夜天光能力很高，再加上驾驶员还有不少提高能力的技能，得留点精神和额外行动指数来对付它。

第17话A 天降巨翼

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	一次攻击或反击就击坠巨角 DRAGON，可搭配支援攻击

入手道具

名称	获得方法
射击上升	过关后
技术上升	过关后

关卡要点

第三回合时会触发剧情，我方除战舰外全员都无法飞空和移动，所以前两个回合队伍尽可能不要分散，第四回合 Villkiss 和突击自由高达会前来支援，无法移动和飞空的状态解除。因为剧情原因，Villkiss 暂时失去两个武装，不过不影响实际能力，但其所在的位置离 BOSS 很近，开始行动之后要立即拉回，以免被击坠。要达成 SR 条件，就要一次性给予目标 11000 的伤害，0 改造的情况下推荐使用无限正义高达和突击自由高达的合体技作为主攻方。



注意这些合体技都需要双方有足够的气力，另外进攻前别忘了给 BOSS 上个“分析”精神。

第17话B 宿命劲敌登场！

胜利条件	1. 击坠飞龙→歼灭敌人（我方增援登场后）
失败条件	1. 抚子 B 遭击坠（我方增援登场后）2. 舞人遭击坠（我方增援登场后）
SR 条件	任一回合中击坠 8 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
飞行模组	击坠“终极音速号 8823”
射击上升	过关后

关卡要点

一开始的单挑战中即使特急猛兽机器人被击坠也无所谓，之后会触发剧情，敌我方的大部队登场。这关的 SR 点需要在任意一个回合内击坠 8 架敌机，让主力机体上前反击削减杂兵的 HP，等差不多后就让后续部队跟上一举将残血的 8 架杂兵消灭掉。齐会专盯着舞人来打，由于涉及隐藏要素，最好让由舞人单独将齐击坠，但是可以派修理机去协助舞人，以免被击坠导致 Game Over。

Secret Scenario 漆黑勇者特急

胜利条件	1. 击坠黑暗勇者
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 舞人遭击坠
SR 条件	无

入手道具

无

关卡要点

和一般关卡相比，隐藏关的构成都相对简单，正常攻略即可，注意最后用舞人击坠黑暗勇者。

18 话剧情中有对话分歧，选择之后的剧情对话有少部分不同，不影响发展。

第18话 危险黄金同盟逼近

胜利条件	1. 击坠飞龙→击坠烧麦号（击坠飞龙后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 舞人遭击坠→齐遭击坠（击坠飞龙后）
SR 条件	4 回合内击坠 15 个以上的敌人再击坠飞龙

入手道具

名称	获得方法
超电导马达	击坠“飞龙”
火星丼	击坠“烧麦号”
格斗上升	过关后
完美还击	过关后

关卡要点

敌人会一个劲地向我方靠拢，第一回合全队往北方前进，歼灭北方的敌人后再往西边挺近即可，切记不要和影之军团和猫女队的单位在有地形加成的位置战斗。击坠飞龙后敌方出现增援，飞龙暂时改变为我方阵容，且我方于地图西南方出现 3 名增援，之后的战斗就毫无难度了。

第19话A 撕裂宇宙之人

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 主角遭击坠→主角或古代遭击坠（我方增援出现后）
SR 条件	2 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	获得方法
推进器	击坠“布勒玛格”
冲刺	过关后

关卡要点

男主角专属关卡。本关的 SR 要求十分硬性，需要开场就把队伍分成四份来对应四周的敌人才好顺利达成。若不求 SR 的话只需等待 3 回合，第一波敌人均会被剧情杀，之后在地图西北方出现新地人。在第二波敌人中击坠 4 个之后黑盖特、量产型高达 F91、宇宙零式作为我方增援于地图西侧出现，由于宇宙零式被列在失败条件内，所以让其离战场越远越好。



第19话B 谎言与心意

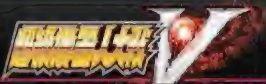
胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 主角或铁也遭击坠→主角或古代遭击坠（我方增援后）
SR 条件	2 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	方法
推进器	击坠“布勒玛格”
冲刺	过关后

关卡要点

女主角专属关卡。敌人分布在四周，需要将主力分散开来进军，并活用反击削减敌人的 HP，这样才能在 2 回合内全灭初期敌人获得 SR 点。全灭初期敌人后地图西南面出现敌增援，接着击破一定数量的敌增援后我方增援与地图西面出现。敌增援里的布勒玛格会盯着主角来打，可以让主角将他引下来，再让我方主力机集火击坠。



第20话 天照攻防战

胜利条件	1.4回合内让古代抵达目标地点→歼灭敌人（大和号出现后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 古代遭击坠→古代或明人遭击坠（黑百合出现后）→明人遭击坠（大和号出现后）3. 进入第5回合
SR条件	古代抵达目标地点前歼灭敌人

入手道具

名称	获得方法
辅助EOS	击坠"积尸气"

关卡要点

要达成SR条件，就要一开始让全军挺近，尽快与敌人交战。当古代接近目标地点或进入第三回合时黑百合作为支援出现敌军后方，驾驶员的气力已达150，用最后一个武装可以秒杀5800HP的积尸气，为我方扫除目标地点附近的敌人。达成第一个胜利目标之后触发剧情，敌人在地图边缘出现增援，我方则增加了大和号、抚子B、泰坦3和ν高达，之后的战斗就没太大难度了。

第21话 决战！火星极冠遗迹

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR条件	7回合内通过地图

入手道具

名称	获得方法
外部重力波天线	击坠"夜天光"
激钢人精神	击坠"六连"
格斗上升	过关后
命中上升	过关后
冲刺	过关后

关卡要点

SR条件十分直接，一开始就让全部队挺近，一举消灭敌人吧，出击时尽可能选择具有"贯穿防护罩"效果的武装的机体，因为对面HP较高的机体都有防护罩能力。第三回合地图西侧出现少量第三方敌人，另外击坠12个敌人或第四回合开始时地图东侧也会出现敌方增援，可以先不用管，以击破原本的敌人为目标，在这期间他们会逐渐向我方靠近。

第22话 红色地球

胜利条件	1. 盖尔号撤退，或击坠盖尔号
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR条件	5回合内歼灭其他敌人，再击坠盖尔号

入手道具

名称	获得方法
狙击套件	击坠"海盗高达X2改"
喷射模组	击坠"盖尔号"
防御上升	过关后
闪避上升	过关后

关卡要点

中文版的SR条件有误，应该是5回合内达成而不是6回合。盖尔号会在HP10000以下时撤退，最后建议用泰坦3的大招（无改造6100威力）配上支援攻击直接击破它。因为SR的回合数要求比较紧凑，建议第一回合将我方全员收纳至战舰内，让战舰用"加速"精神冲入敌阵再把机体放出。

分歧

跟隆巴纳接触（A路线）→全队保留
独自行动（B路线）→全队保留

第23话A 开启的门扉

胜利条件	1.4回合内让拟·阿卡马抵达目标地点→歼灭敌人（达成第一个胜利条件后）2. 击坠杜班乌尔夫、刹帝利、葛兰雪其中之一
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（达成第一个胜利条件后）2. 进入第五回合→巴纳吉遭击坠（达成第一个胜利条件后）
SR条件	达成胜利条件前击坠9个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
推进器	击坠"刹帝利"

关卡要点

一开始先让战舰用"加速"精神靠近目标地点，然后让两部MS在战舰前方迎击，由于敌人的机体基本只要打两次就能击坠，所以我方回合尽可能攻击满HP的机体，让他们受到我方的反击击破。达成第一个胜利条件之后地图北侧出现敌人，我方大部队则于西侧登场，由于我方的初始队伍距离大部队较远，所以最好尽快让他们与大部队会合，否则很容易被新出现的敌人围剿。



第23话B 红色海洋与战乱大地

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 日札、尊尼特、巴纳吉其中之一遭击坠
SR条件	4回合内击坠隆美尔、拉卡、安杰罗其中之一

入手道具

名称	方法
磁性覆膜	击坠"居拉·祖鲁（安杰罗）"
陆地模组	击坠"多华兹"
推进器	击坠"刹帝利"
射击上升	过关后
战术待机	过关后

关卡要点

SR条件的3个目标里隆美尔是离得最近的，摆好阵势等他过来后，活用精神和支援攻击的话第二回合就能击破，但注意要把他往平地上引，以免他走到建筑物上得到防御力加成，这会导致击破难度增加。获得SR点后，敌方增援出现在东南面，同时我方大部队也在东北方登场，接下来将我方两个部队合流一起歼敌即可。

第24话A 名为年轻的力量

胜利条件	1. 击坠居拉·祖鲁（安杰罗）→击坠新安州（完成第一个胜利条件或第三回合后）→击坠独角兽高达（第四回合后）→击坠新安州（完成上一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉、捷度、凯萨卫、刹那其中之一遭击坠→巴纳吉遭击坠（击坠独角兽高达后）3. 进入第七回合（第四回合后）
SR条件	3回合内击坠12个敌人，然后再击坠居拉·祖鲁（安杰罗）

入手道具

名称	获得方法
磁性覆膜	击坠"居拉·祖鲁（安杰罗）"
SP回复	过关后
专注力	过关后
战术待命	过关后

关卡要点

本关只能选择一个战舰出击。若想达成 SR 条件，就要一开始把全部队往敌军靠拢，我方回合中尽可能打满 HP 的敌人，用反击战术歼灭敌军。完成第一个胜利条件或经过 3 回合后，地图北方出现少量敌方增援，但对我方来说难度不高。无需急着去打新安州，因为第四回合他必定会因为剧情而脱离战场，同时独角兽高达失控变为敌方，移动至地图东北方。攻击独角兽高达时最好使用光束射击以外的武装，否则会被 I 力场减伤。击坠独角兽高达之后，我方于地图东侧出现增援，ZZ 高达解锁新武装，之后只要把新安州打败即可。

第24话B 歧路

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	5 回合内通过地图

入手道具

名称	方法
A- 适配器	击坠“赫巴比”
飞行模组	击坠“安克夏”
金块 30000	击坠“拜亚兰特装型”
技术上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

敌人有一定距离，用精神和额外行动提高歼敌效率是获得 SR 点的关键。第二回合或击坠一定数量的初期敌人后敌我方增援登场，让嘉美尤分别与日札、尊尼特战斗并击坠是他们日后加入的条件之一，有能力达成的话就不要错过。

第25话A 孤立

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 利迪遭击坠
SR 条件	5 回合中同一回合内击坠尊尼特、日札、保兰、玛莉妲、九龙

入手道具

名称	获得方法
飞行模组	击坠“安克夏”
A- 适配器	击坠“赫巴比”
金块 30000	击坠“拜亚兰特装型”
钯反应炉	击坠“PLAN-1056 Chodar i”
陆地模组	击坠“PLAN-1059 Chodar m”
射击上升	过关后
技术上升	过关后
攻击手	过关后

关卡要点

本关要与两个势力的敌人三方混战，建议不要分散战力分别应对，反之一开始往其中一个势力的方向挺近，在与其中一个势力战斗的时候另一势力的敌人也会随之到达。第二回合我方出现增援，同时利迪脱离我军。本关 SR 条件的难度在于尊尼特很容易被第三方敌人吸引，导致不会主动靠近我方，所以把战舰周围的兵力清理得差不多时，就要调动几个单位前去击坠尊尼特，在这之前另外几个敌人都会主动接近我方主力部队，记得控制好 HP 不要让其被击坠，或者和其他势力交战。



第25话B 美利达岛的危机

胜利条件	1. 歼灭敌人→ 3 回合内击坠独角兽高达（敌方增援后）→击坠新安洲（击坠失控独角兽高达后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉、捷度、宗介其中之一遭击坠→捷度、宗介其中之一遭击坠（敌方增援后）→巴纳吉遭击坠（击坠失控独角兽高达后）3. 自独角兽高达失控算起，进入 3 回合后的我方行动阶段（敌方增援后）
SR 条件	3 回合内击坠玉芳、玉兰，再击坠九龙或盖茨

入手道具

名称	方法
钯反应炉	击坠“PLAN-1056 Chodar i”
攻击手	过关后
SP 回复	过关后

关卡要点

SR 点条件里的几个目标都有减轻伤害的护罩，在初期气力还不够使用强力武器的情况下，要多用可以贯穿护罩的武器来打。完成 SR 点条件后敌方援军于地图北面登场，同时独角兽高达会失控暂时变为敌人，这时需要从失控算起的 3 回合内将其击坠，由于独角兽高达的位置在我方出击位置不远的地方，可以预留一些战力来对付它。击坠后独角兽高达后敌方的新安洲和刹帝利于地图西北出现，先让独角兽高达和大部队合流再组织攻势，还要注意击坠新安洲就会过关，要全灭敌人的话得把它留到最后再打。

第26话 降临者

胜利条件	1. 将 EVA 初号机的 HP 打到 10000 以下→歼灭敌人（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（我方战舰出现后）2. 甲儿或铁也遭击坠（我方战舰出现后）→甲儿、铁也、真嗣其中之一遭击坠（EVA 出击后）
SR 条件	5 回合内将 EVA 初号机的 HP 打到 10000 以下

入手道具

名称	获得方法
钃元素结晶	击坠“巨角 DRAGON”

关卡要点

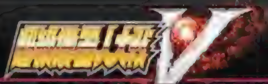
第三回合开始，或将目标的 HP 削减 9000 后我方战舰得以出击。初号机的 A.T. 力场十分麻烦，不仅能无效 3500 以下的伤害，还免疫“贯通防护罩”的效果，我方出招时切记不要用伤害低的招式。第一回合建议让甲儿开精神“铁壁”和“必中”，用“高热火焰”直击初号机，再让莎也佳用“不屈”，用“铁金刚军团一齐攻击”削减初号机的 HP（记得中途存档保证命中），这样我方战舰就能立即出现，接下来只要利用众人的精神让前方部队削减目标的 HP 即可。达成第一个胜利条件之后敌方出现 DRAGON 增援，下个回合开始或共计击坠 13 个敌人时，地图南边出现第 5 使徒，同时 EVA 初号机和零号机会作为我方增援登场，之后只要击破使徒即可过关。

第27话 铁之刀刃、钢之羁绊

胜利条件	1. 击坠机械兽阿修罗男爵→击坠金刚大魔神（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 甲儿、龙马、安琪其中之一遭击坠
SR 条件	4 回合中同一回合内击坠鬼火 V9、霸尔葛斯 V5，再击坠机械兽阿修罗男爵

入手道具

名称	获得方法
复合装甲	击坠“机械兽阿修罗男爵”
勇者之证	击坠“金刚大魔神”
钃元素结晶	击坠“？？？（粉红色的 BOSS 机）”
专注力	过关后



关卡要点

最初的一波敌人没有什么难度，SR 条件也很容易达成。击坠机械兽司修罗男爵后无敌铁金刚于地图东侧解锁新武装，铁也驾驶金刚大魔神作为敌军 BOSS 在这里登场，同时地图北侧出现少量敌人援军，虽然金刚大魔神的能力很强，但只要削减一些 HP 之后就会触发剧情，龙马换乘真盖特重新上阵，和无敌铁金刚 Z、金刚大魔神一起移至地图西南方，地图北方则会出现新敌人。本关的一切难度全在金刚大魔神身上，其本身的护甲就十分高，再加上潜力 L8，使得其 HP 低下的时候很多机体只能造成几百甚至 10 点的伤害，建议用超级系机体去迎击，真实系机体收回战舰内保命。

Special Scenario 心意的形态

胜利条件	1. 击坠 PLAN-1056 Chodar i
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（我方增援后） 2. 蹦太君遭击坠（我方增援后）
SR 条件	无

入手道具

无

关卡要点

开始我方只有两架机，不过敌人也很弱，加了精神应战即可。第三回合我方大部队登场，合流后很快就能全灭敌人过关。

分歧

留在宇宙世纪世界→《机动战士高达 骷髅之心》、《宇宙战舰大和号》、《机动战士高达 UC/ZZ/ 闪光的凯萨卫 / 马沙的逆袭》、《惊爆危机》、《铁金刚》、《盖特》、《EVA》

前往西历世界→《机动战舰抚子号》、《机动战士高达 SEED DESTINY》、《机动战士高达 OO》、《泰坦 3》、《桑波特 3》、《勇者特急》、《天使与龙的轮舞》

第28话A 前往未来的邀约

胜利条件	1. 歼灭敌人→击坠 PLAN-1055 Belial（我方战舰登场一回合后） 2. 自 PLAN-1055 Belial 登场算起，进入 4 回合后的我方回合（我方战舰登场一回合后）
失败条件	1. 宗介遭击坠→我方战舰遭击坠（我方战舰出现后） 2. 宗介遭击坠（我方战舰出现后）
SR 条件	击坠其他所有敌人，最后再击坠 PLAN-1055 Belial

入手道具

名称	获得方法
金块 50000	击坠“海盗高达 X2 改”
格斗上升	过关后

关卡要点

建议在这关之前花十几万资金把 ARX-7 Arbalest 的运动性改满，这样能大幅保证本关宗介的存活率。关卡一开始我方只有一个单位，进入第三回合或击坠 6 架敌机之后我方战舰才会在地图东边登场，同时地图西边会出现敌军增援。一开始 ARX-7 Arbalest 就处于气力 150 的状态，战斗力十分强大，如果改过运动性的话可以直接冲进敌阵杀敌，否则就往地图东边移动撑到第三回合吧。我方战舰登场一回合后，敌方出现 3 个 BOSS 机增援，同时出现 SR 条件。SR 条件可以说是大部分玩家的习惯，把杂兵清理掉之后再打 BOSS，不过仅有 4 回合的时间，建议一开始全军往地图中间挺近，然后于此地展开防守战。本关的 BOSS 不仅能 2 回行动，还有能把所有伤害变为 1/10 的固有属性，无论用什么方法都不能无视，虽然其 HP 只有 8000，但无改造武器打过去基本就几百 HP，必定是个消耗战。BOSS 优先瞄准宗介的机体进攻，可以将其引到无地形加成的位置围攻，最好使用超级系机体的最强武装输出，记得多用支援攻击增加输出。本关结束之后宗介暂时脱离队伍。



第28话B 正邪激战

胜利条件	1. 击坠飞龙→歼灭敌人（敌方增援后）
失败条件	1. 舞人遭击坠→我方战舰遭击坠（敌方增援后） 2. 胜平遭击坠（敌方增援后）→胜平或舞人遭击坠（我方增援后）
SR 条件	通过地图前的任一回合内，任一我方驾驶员击坠 3 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
混合装甲	击坠“仁王（三船将军）”
强化推进器	击坠“飞龙”
格斗上升	过关后
射击上升	过关后

关卡要点

开始的单挑借助精神可轻松获胜，完成后两人暂时撤退，同时敌方增援登场。击破敌增援中的蝴蝶或者经过一定回合后发生剧情，乔和舞人再次登场，不过凯撒大帝的能力不算太强，得派一些机体协助他击破乔。三船将军会优先攻击胜平，可以利用这点将他引过来后用强力机体围攻击破。

第29话A 进化的彼端

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 龙马遭击坠
SR 条件	通过地图前，任一我方驾驶员以地图兵器同时击坠 3 个以上的敌人

入手道具

无

关卡要点

本关的 SR 条件需要地图炮，建议用地图炮范围较大的战舰达成条件，前期把部队移动至地图西南方，然后丢一个高回避率的单位上前吸引火力，反击将敌人打至地图炮的伤害界限之下，再一举用地图炮全数消灭。如果担心掌握不好 HP 的话，可使用真盖特中隼人的精神“手下留情”保证敌人不被击坠。第三回合触发剧情，真盖特会移动到地图东北方被第二、第三势力的敌军包围，同时全武器威力下降，最好变成真盖特 2 号尽速脱离返回大部队，让剩下的敌人自相残杀即可。第六回合开始时发生剧情，第二势力的 BOSS 被秒杀，真盖特的武装威力复原并解锁新武装“盖特烈日弹”，然后自动移动至地图东侧，第三方势力的增援出现在地图东北侧，依旧要让盖特尽速回到部队所在处，把敌人引到部队附近进行围剿。

第29话B 复仇的尽头

胜利条件	1. 击坠夜天光→歼灭敌人（敌方增援后）
失败条件	1. 明人遭击坠 2. 我方战舰遭击坠（敌方增援后）
SR 条件	5 回合内通过地图

入手道具

名称	方法
气力反应器	击坠“六连”
干扰装置	击坠“六连”
金块 50000	击坠“夜天光”
技术上升	过关后
闪避上升	过关后

关卡要点

开始是明人和北辰的单挑，不过只要将夜天光的 HP 削减到一定以下，敌我双方的增援就会登场，继续将夜天光 HP 打到一定以下后敌方再次增援，同时抚子 B 换为抚子 C。SR 点条件为在 5 回合内全灭包括增援在内的敌人，注意敌人里不少都有减轻伤害的护罩，要活用可以穿透护罩的武器，当气力和额外行动指数提升后，就用地图兵器和多重行动来提高歼敌效率。

第32话B 黑暗之歌

胜利条件	1. 进入第 5 回合 2. 击坠 35 个以上的敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 安琪或莎拉曼蒂妮遭击坠（敌方增援后）
SR 条件	击坠 35 个以上的敌人

入手道具

无

关卡要点

这关有两个胜利条件，不过要获得 SR 条件就只能选择四回合内击坠 35 架以上敌机。敌人的分布范围比较广，特别是东南面的敌机离得较远，要派高移动力的机体尽快赶过去击破。第二回合敌我方增援登场于地图西南面登场，敌增援的 Hysterica 不算太强，抽调两三架主力机体对付即可，其他的部队专心清理杂兵。

33 话剧情中有对话分歧 选择之后的剧情对话有少部分不同 不影响发展。

第33话 飞翔吧，伟大的勇者！

胜利条件	1.5 回合内歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 真嗣、零、明日香、舞人其中之一遭击坠 3. 进入第 6 回合
SR 条件	第 1 回合击坠 6 个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
水中模组	击坠“史诺比”
高精度感应系统	击坠“轰龙”
防御上升	过关后

关卡要点

本关的 SR 非常容易获得，第一回合选择地图南边的杂兵进行歼灭即可。进入第三回合，特急勇者回归，与凯撒大帝合体为无敌勇者，所以在这之前把战斗力较弱的凯撒大帝放入战舰内为好。

在 34 话的剧情中有分支，选项关乎于主角后继机的种类

追求速度→梵格尼克斯

追求力量→古朗梵格

第34话A 解放的希望

胜利条件	1. 击坠布勒玛格（谷瑞）→击坠玛达瓦（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 主角遭击坠
SR 条件	大和号未受过攻击的状态下，4 回合内击坠布勒玛格（谷瑞）

入手道具

名称	获得方法
米诺夫斯基驱动器	击坠“布勒玛格（谷瑞）”
防护力场	击坠“玛达瓦”
闪避上升	过关后

关卡要点

男主角专属关卡。本关一开始大和号无法移动，而且第二、三回合开始或击坠敌机一定数量时，地方于地图西边出现增援，要达成 SR 的话最好一开始就把兵力散布在大和号西北侧，击中迎击前来的敌人即可，因为布勒玛格（谷瑞）基本在第三回合就会到达我方的射程范围内，无需我方自己去找他。达成第一个胜利目标之后主角换上后继机，敌方于地图西北角出现少量增援，直接清理掉即可。



第34话B 希望的彼端

胜利条件	1. 击坠布勒玛格（谷瑞）→击坠玛达瓦（击坠谷瑞后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 女主角遭击坠
SR 条件	大和号未受过攻击状态下，4 回合内击坠布勒玛格（谷瑞）

入手道具

名称	方法
米诺夫斯基驱动器	击坠“布勒玛格（谷瑞）”
防护力场	击坠“玛达瓦”
闪避上升	过关后

关卡要点

女主角专属关卡。虽然初期敌人离得很远，但第二回合地图北面就会出现敌增援，得派一部分战力防守住这边，以防敌机接近并攻击大和号，另外将谷瑞机体的 HP 削减到一定程度以下后地图西北面会再次追加一批敌增援。作为 SR 条件目标的谷瑞会优先攻击主角，将他引下来后，用高攻击力机体围上去集火，最快第二回合就能将其击坠。击破谷瑞后发生剧情，主角换上后继机，后继机根据关卡前的对话选项有所不同，选择“追求速度”是梵格尼克斯，选择“追求力量”则是古朗梵格，接着全灭剩下的敌人就可过关。

第35话 毁灭之光

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉遭击坠→巴纳吉或嘉美尤遭击坠（第三回合后）
SR 条件	6 回合内歼灭敌人

入手道具

名称	获得方法
钯反应炉	击坠“PLAN-1055 Belial”
金块 100000	击坠“PLAN-1055 Belial”
高性能雷达	击坠“PLAN-1056 Chodar i（贾斯伯）”
多重感应器	击坠“PLAN-1056 Chodar i（富勒）”
粉红哈啰	击坠“Cleopatra（萨莉亚）”
歌姬的戒指	击坠“Cleopatra（艾尔莎）”
鑓元素结晶	击坠“Cleopatra（克莉丝）”
SP 回复	过关后

关卡要点

虽然胜利条件写着歼灭敌人，但其实只要熬过了 6 回合即可过关。第二回合在地图西侧会出现敌人的援军，不过不要紧，先集中精力清理北方的敌人，再来对付逐渐靠近的援军军团。第三回合时在地图南边出现我方增援，要立即将他们拉入我方队伍中，否则战力薄弱的增援很容易遭击坠，其中就有被列入失败条件之一的嘉美尤。敌人之中有着可以把所有伤害减弱至 1/10 的 PLAN-1055 Belial，最好先集火对付他，免得 SR 条件最后的回合里算错伤害导致输出不足的情况。



第36话 星之继承者

胜利条件	1. 击坠拜亚兰特装型和报丧女妖→击坠新安州（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 嘉美尤遭击坠
SR 条件	4 回合中的任一同回合内击坠拜亚兰特装型和报丧女妖

入手道具

名称	获得方法
狙击套件	击坠“报丧女妖”
哈啰	击坠“新安州”
射击上升	过关后
命中上升	过关后

关卡要点

本关的SR没有什么难度，另外拜亚兰特装型被击坠时有Z高达解锁新武装的剧情，同时Z高达的生化感应器能力也随之解锁。达成第一个胜利条件后，地图北侧出现新敌人，除了新安州能2回行动外其余敌人都没有什么威胁。击坠新安州时ν高达解锁新武装。

Special Scenario 全新力量

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR条件	无

入手道具

无

关卡要点

初回特典关卡。本关只会出击凶鸟和古伦加斯特，但敌人的强度不高，相对平时的关卡来说节奏轻松了不少，同时也是增加两位原创角色击坠数的好机会。如果两部原创机体没有改造过，那么开始时可以先把它们往敌军的反方向移动，等第三回合触发剧情，两部机体自动气力150并解锁新武装之后再上前杀敌。

分歧

加入地面部队→《宇宙战舰大和号》、《泰坦3》、《桑波特3》、《勇者特急》、《铁金刚》、《盖特》、《EVA》

加入宇宙部队→《机动战士高达 骷髅之心》、《机动战士高达UC/ZZ/闪光的凯萨卫/马沙的逆袭》

加入西历世界部队→《机动战士高达SEED DESTINY》、《机动战士高达OO》、《机动战舰抚子号》、《惊爆危机》、《天使与龙的轮舞》

第37话A 赫尔博士最后的赌注

胜利条件	1. 击坠机械兽阿修罗男爵→击坠地狱王戈登（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 甲儿遭击坠
SR条件	4回合内歼灭敌人，最后击坠机械兽阿修罗男爵

入手道具

名称	获得方法
量子型电脑终端机	击坠"飞行要塞格鲁（布洛肯）"
S-适配器	击坠"地狱王戈登"
金块100000	击坠"地狱王戈登"
格斗上升	过关后
防御上升	过关后
冲刺	过关后

关卡要点

本关的敌人较多，战斗时尽可能攻击敌方满HP的单位，让它们遭受我方的反击而击破，这样能省下不少的功夫。击坠阿修罗之后，金刚大魔神与敌方的机械兽增援登场。其中赫尔博士驾驶的地狱王戈登的HP十分高，而且还自带"潜力"技能，让其在HP低下时防御力变得非常高，要顺利击坠他的话最好用高伤害的武装配合精神"热血"在其HP剩余10000左右的时候一次性打倒。把敌方BOSS的HP削减到一定时触发剧情，无敌铁金刚Z解锁新武装。完成该关卡之后能获得大量资金，建议立即改造队伍里的超级系机体，以便于达成下一关的SR条件。



第37话B 驰骋宇宙的意念

胜利条件	1. 击坠报丧女妖·命运女神→歼灭敌人（敌方增援后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉或玛莉妲遭击坠 3. 进入第9回合
SR条件	任一回合内，同一驾驶员击坠尊尼特、日札、雷恩其中两人或更多

入手道具

名称	方法
量子型电脑终端机	击坠"报丧女妖·命运女神"
S-适配器	过关后
高精度感应系统	过关后
格斗上升	过关后
冲刺	过关后

关卡要点

初期敌人里的报丧女妖的HP降到一定以下后会变为破坏模式，并回满HP，将其击坠后触发剧情，报丧女妖变为我方单位，同时地图东北方出现敌增援。SR条件需要同一回合内用同一驾驶员击坠尊尼特、日札、雷恩里的其中两人，将杂兵全灭后，利用额外行动的"多重行动"或者战舰的额外命令的"行动回复"达成。

第37话C Necessary

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 安琪或塔斯克遭击坠（我方增援后）
SR条件	5回合内通过地图

入手道具

名称	方法
气力反应器	击坠"PLAN-1056 Chodar i"
格斗上升	过关后
防御上升	过关后
冲刺	过关后

关卡要点

将钻石玫瑰骑士团任一成员的HP削减到一定以下就会触发剧情，宗介、安琪和塔斯克在南面小岛附近登场，如果有宗介或安琪有培育过的话就直接冲入敌阵打反击即可，没有则先让他们和大部队合流再组织攻势。这关没有太强的敌人，5回合内全灭敌人获得SR点还是很轻松的。

第38话A 地狱之门

胜利条件	1. 击坠黑帝斯神 2. 进入第6回合
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 甲儿或铁也遭击坠
SR条件	5回合内歼灭其他敌人，最后再打倒黑帝斯神

入手道具

名称	获得方法
气力反应器	击坠"机械兽阿修罗男爵"
命中上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

本关敌人都十分强劲，在困难难度下，任何敌军单位的HP都是10000起，BOSS不仅HP高，还带有HP回复（小）的能力，如果没有改造过队伍里的强力单位，那么SR条件将会十分难达成。要达成SR条件的话，仍然要在我方回合尽可能攻击满HP的敌人，让它们在自己的回合遭受反击而击破，在我方回合如果能使用额外行动"多重行动"的话千万不要吝啬，另外前几个回合战斗时要小心不要走入黑帝斯周围的8格内，否则他会只使用远距离攻击攻击我方，我方还得自己浪费时间跑过去进攻，与黑帝斯战斗的时候要注意我方单位的站位，否则很容易被他的地图炮一波带走。一开始与敌方交战时建议选择接近地图东侧的位置，因为进入第三回合时，敌方在地图东边会出现少量增援，同时驾驶王乔和其座机轰龙作为我方增援出现，如果距离地图东边太远，很容易因为距离不足而无法在第5回合内消灭这些援军。本关完成之后驾驶王乔加入队伍。

第38话B 被托付的未来

胜利条件	1. 歼灭敌人→击坠新自护号（敌方增援后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉遭击坠
SR 条件	4 回合中的任一同回合内将达希鲁夫（拉卡）、罗森·祖鲁、海盗高达 X2 改全部击坠

入手道具

名称	方法
气力反应器	击坠“海盗高达 X2 改”
S- 适配器	击坠“新自护号”
金块 100000	击坠“α·亚索龙”
防御上升	过关后
命中上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

达希鲁夫（拉卡）、罗森·祖鲁和海盗高达 X2 都会主动出击，等它们接近后先削减它们的 HP，等第四回合再一口气击坠，这样就可获得 SR 点。第二回合 α·亚索龙、新自护号作为敌增援出现在地图东南面，这时胜利条件也会改为击破新自护号。注意新自护号有地图兵器，而且驾驶员弗朗托还有行动 2 次，较弱的机体要避免进入它的射程范围，等消灭完其他敌人后，再让主力机体围上去击破为佳。

第38话C 扭曲的世界

胜利条件	1. 击坠 Theodora→击坠 Cleopatra（Cleopatra 登场后）→击坠 Hysterica（Hysterica 登场后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 希尔妲或罗莎莉遭击坠→吉儿或希尔妲遭击坠（Cleopatra 登场后）→安琪遭击坠（Hysterica 登场后）
SR 条件	2 回合内击坠 Theodora

入手道具

名称	方法
量子型电脑终端机	击坠“PLAN-1056 Chodar i（富勒）”
S- 适配器	击坠“Hysterica”
金块 100000	击坠“Hysterica”
命中上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

出击时把主力机体配置在左边，第一回合朝 Theodora 全速靠近，第二回合集火就能将其击破获得 SR 点。接着 Cleopatra 登场，击破它后触发剧情，宗介、安琪和塔斯克在东北面登场，一同出现还有最后的目标 Hysterica，驾驶员恩布利欧有技能行动 2 次，不过 HP 不多，将它引下来后，使用高攻击力武器配合精神很快就能击破。

第39话 步向终焉的觉醒

胜利条件	1. 击坠第 9 使徒→击坠第 9 使徒或第 10 使徒（我方战舰出现后）→击坠无敌铁金刚 ZERO（达成上一个胜利条件后）→歼灭敌人（击坠无敌铁金刚 ZERO 后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（我方战舰出现后）2. 真嗣、龙马、铁也其中之一遭击坠（我方战舰出现后）→真嗣或甲儿遭击坠（击坠无敌铁金刚 ZERO 后）
SR 条件	8 回合内通过地图

入手道具

名称	获得方法
魔神的心脏	击坠“无敌铁金刚 ZERO”
超合金 Z	击坠“无敌铁金刚 ZERO”
葛迪姆分析仪	击坠“玛达瓦”
攻击手	过关后
完美还击	过关后
奥拉的庇佑	过关后

关卡要点

本关的胜利条件十分之多，不过最终还是要求全灭敌军，所以不用担心漏掉敌人，建议一开始就直接集火目标，尽快走完剧情获得觉醒初号机、铁金刚皇帝 G 和无敌铁金钢 ZERO，用它们一口气清扫敌军。我方一开始只有 3 台 EVA，进入第四回合或削减使徒 30% 的 HP 时我方战舰到来，地图西侧出现敌军增援。击坠第 9 使徒或第 10 使徒之后，EVA 初号机变为觉醒状态，同时无敌铁金刚 ZERO 出现在我方战舰出现地点附近，给予其一定伤害之后触发剧情，铁也换上后继机铁金刚皇帝 G 继续战斗，注意此时无法给予剩余的使徒伤害，集中精力达成目标即可。击坠无敌铁金钢 ZERO 之后敌军于地图西侧出现增援，同时甲儿驾驶无敌铁金钢 ZERO 回归，至此我方获得 3 个强力后继机，剩下的敌人就不难对付了。



Special Scenario 聚集的希望

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	无

入手道具

名称	方法
V 攻击系统	过关后
V 防御系统	过关后

关卡要点

没有通过特典获得凶鸟和古伦加斯特就会进入这关，基本没难度，让两架机直接冲上前线积极反击即可。完成关卡后凶鸟和古伦加斯特加入队伍。

Secret Scenario 使者来访

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（我方战舰出现后）2. 真嗣遭击坠（我方战舰出现后）
SR 条件	无

入手道具

无

关卡要点

本关 EVA 8 号机 α 登场，虽然敌人的数目较多，但原创的杂兵机始终无法穿透 EVA 的 A.T. 力场，所以不必担心太多，随意应战即可。进入第四回合或击坠一定数量的敌人后出现新的使徒，之后我方战舰和 EVA 13 号机登场，接下来的基本没有难度了。击坠使徒获得的资金非常多，若需要资金的话切记使用“幸运”或“祝福”精神之后再把它们击倒。

第40话 航向星海

胜利条件	1. 击坠真盖特飞龙→歼灭敌人（达成上一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	3 回合内击坠真盖特飞龙，但在此之前击坠的敌人数要少于 10 个，击坠的第 10 个敌人为真盖特飞龙也算完成条件

入手道具

名称	获得方法
超合金 NZ	击坠“真盖特飞龙”
少女漫画杂志 URURUN	击坠“积尸气”
技术上升	过关后

第38话B 被托付的未来

胜利条件	1. 歼灭敌人→击坠新自护号（敌方增援后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 巴纳吉遭击坠
SR 条件	4 回合中的任一同回合内将达希鲁夫（拉卡）、罗森·祖鲁、海盗高达 X2 改全部击坠

入手道具

名称	方法
气力反应器	击坠"海盗高达 X2 改"
S- 适配器	击坠"新自护号"
金块 100000	击坠"α·亚索龙"
防御上升	过关后
命中上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

达希鲁夫（拉卡）、罗森·祖鲁和海盗高达 X2 都会主动出击，等它们接近后先削减它们的 HP，等第四回合再一口气击坠，这样就可获得 SR 点。第二回合 α·亚索龙、新自护号作为敌增援出现在地图东南面，这时胜利条件也会改为击破新自护号。注意新自护号有地图兵器，而且驾驶员弗朗托还有行动 2 次，较弱的机体要避免进入它的射程范围，等消灭完其他敌人后，再让主力机体围上去击破为佳。

第38话C 扭曲的世界

胜利条件	1. 击坠 Theodora→击坠 Cleopatra（Cleopatra 登场后）→击坠 Hysterica（Hysterica 登场后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 希尔妲或罗莎莉遭击坠→吉儿或希尔妲遭击坠（Cleopatra 登场后）→安琪遭击坠（Hysterica 登场后）
SR 条件	2 回合内击坠 Theodora

入手道具

名称	方法
量子型电脑终端机	击坠"PLAN-1056 Chodar i（富勒）"
S- 适配器	击坠"Hysterica"
金块 100000	击坠"Hysterica"
命中上升	过关后
专注力	过关后

关卡要点

出击时把主力机体配置在左边，第一回合朝 Theodora 全速靠近，第二回合集火就能将其击破获得 SR 点。接着 Cleopatra 登场，击破它后触发剧情，宗介、安琪和塔斯克在东北面登场，一同出现还有最后的目标 Hysterica，驾驶员恩布利欧有技能行动 2 次，不过 HP 不多，将它引下来后，使用高攻击力武器配合精神很快就能击破。

第39话 步向终焉的觉醒

胜利条件	1. 击坠第 9 使徒→击坠第 9 使徒或第 10 使徒（我方战舰出现后）→击坠无敌铁金刚 ZERO（达成上一个胜利条件后）→歼灭敌人（击坠无敌铁金刚 ZERO 后）
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（我方战舰出现后）2. 真嗣、龙马、铁也其中之一遭击坠（我方战舰出现后）→真嗣或甲儿遭击坠（击坠无敌铁金刚 ZERO 后）
SR 条件	8 回合内通过地图

入手道具

名称	获得方法
魔神的心脏	击坠"无敌铁金刚 ZERO"
超合金 Z	击坠"无敌铁金刚 ZERO"
葛迪姆分析仪	击坠"玛达瓦"
攻击手	过关后
完美还击	过关后
奥拉的庇佑	过关后

关卡要点

本关的胜利条件十分之多，不过最终还是要求全灭敌军，所以不用担心漏掉敌人，建议一开始就直接集火目标，尽快走完剧情获得觉醒初号机、铁金刚皇帝 G 和无敌铁金钢 ZERO，用它们一口气清扫敌军。我方一开始只有 3 台 EVA，进入第四回合或削减使徒 30% 的 HP 时我方战舰到来，地图西侧出现敌军增援。击坠第 9 使徒或第 10 使徒之后，EVA 初号机变为觉醒状态，同时无敌铁金刚 ZERO 出现在我方战舰出现地点附近，给予其一定伤害之后触发剧情，铁也换上后继机铁金刚皇帝 G 继续战斗，注意此时无法给予剩余的使徒伤害，集中精力达成目标即可。击坠无敌铁金钢 ZERO 之后敌军于地图西侧出现增援，同时甲儿驾驶无敌铁金钢 ZERO 回归，至此我方获得 3 个强力后继机，剩下的敌人就不难对付了。



Special Scenario 聚集的希望

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠
SR 条件	无

入手道具

名称	方法
V 攻击系统	过关后
V 防御系统	过关后

关卡要点

没有通过特典获得凶鸟和古伦加斯特就会进入这关，基本没难度，让两架机直接冲上前线积极反击即可。完成关卡后凶鸟和古伦加斯特加入队伍。

Secret Scenario 使者来访

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 任一我方单位遭击坠→我方战舰遭击坠（我方战舰出现后）2. 真嗣遭击坠（我方战舰出现后）
SR 条件	无

入手道具

无

关卡要点

本关 EVA 8 号机 α 登场，虽然敌人的数目较多，但原创的杂兵机始终无法穿透 EVA 的 A.T. 力场，所以不必担心太多，随意应战即可。进入第四回合或击坠一定数量的敌人后出现新的使徒，之后我方战舰和 EVA 13 号机登场，接下来的基本没有难度了。击坠使徒获得的资金非常多，若需要资金的话切记使用"幸运"或"祝福"精神之后再把它们击倒。

第40话 航向星海

胜利条件	1. 击坠真盖特飞龙→歼灭敌人（达成上一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	3 回合内击坠真盖特飞龙，但在此之前击坠的敌人数要少于 10 个，击坠的第 10 个敌人为真盖特飞龙也算完成条件

入手道具

名称	获得方法
超合金 NZ	击坠"真盖特飞龙"
少女漫画杂志 URURUN	击坠"积尸气"
技术上升	过关后

关卡要点

本关在剧情中就能获赠 500000 资金，在出击前可以对机体进行改造。中文版的 SR 条件描述有误，应该在击坠 10 个敌人之前击坠真盖特飞龙，一开始直接往目标处挺进，只要注意不要击坠过多杂兵即可轻松达成该条件。达成第一个胜利条件之后，真盖特飞龙加入我方，第一波敌人全部撤退，在地图东边出现新敌人，直接消灭即可。

第41话 记忆的海底

胜利条件	1. 击坠多美尔号Ⅲ世或多美尔号Ⅲ世撤退→击坠玛达瓦·迪戈（达成上一个胜利条件或第五回合后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 主角遭击坠
SR 条件	4 回合内歼灭其他敌人，并将多美尔号Ⅲ世的 HP 打到 15000 以下

入手道具

名称	获得方法
超级修补套件	击坠“玛达瓦·迪戈”
专注力	过关后

关卡要点

难度较低的关卡，SR 条件并没有要求击坠，一开始就往前挺进，把附近的敌人清理掉之后用火力高的单位一口气削减目标的 HP 即可。第五回合时，第一波敌人撤退，地图东侧出现新敌人，不过并不难对付。

第42话 越过昏暗之光

胜利条件	1. 击坠瑟林格号Ⅱ世
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	5 回合内歼灭其他敌人，再击坠瑟林格号Ⅱ世

入手道具

名称	获得方法
量子飞轮	击坠“瑟林格号Ⅱ世”
目标瞄准镜	击坠“瑟林格号Ⅱ世”
战术待命	过关后

关卡要点

瑟林格号Ⅱ世每回合自带精神“必中”，最好让超级系单位去战斗，真实系一定要带上精神“闪身”或“预见”，否则很容易被一招击沉。关卡内的敌人数量十分多，所以 SR 条件还是用反击战术达成比较妥当。敌方每个驾驶员都会支援防御，面对这些敌人可用额外行动的“直截攻击”直击目标。



Secret Scenario 漫长旅途的援助者

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	无

入手道具

名称	获得方法
推进器	击坠“波尔梅利亚级
磁性覆膜	击坠“波尔梅利亚级”
双重感应器	击坠“波尔梅利亚级”
狙击套件	击坠“波尔梅利亚级”
防护力场	击坠“波尔梅利亚级”
喷射模组	击坠“波尔梅利亚级”
气力反应器	击坠“波尔梅利亚级”
火星井	击坠“波尔梅利亚级”
A- 适配器	击坠“迪斯托利亚级”
复合装甲	击坠“迪斯托利亚级”
高性能雷达	击坠“迪斯托利亚级”
量子型电脑终端机	击坠“迪斯托利亚级”
金块 50000×5	击坠“波尔梅利亚级”
金块 50000×10	击坠“波尔梅利亚级”
金块 100000×2	击坠“梅尔托利亚级”

关卡要点



送钱和强化零件的关卡，所有敌人的身上都带有金块，大部分敌机上还载有强化零件，总而言之完成本关之后能获得 1000000 资金，像个海盗一样放手掠夺吧！别忘了带上会“祝福”和“幸运”精神的单位。

分歧

分发到大和号部队→《宇宙战舰大和号》、《机动战士高达 UC/ZZ/ 闪光的凯萨卫 / 马沙的逆袭》、《机动战士高达 SEED DESTINY》、《机动战士高达 OO》、《机动战士高达 骷髅之心》

分发到抚子部队→《机动战舰抚子号》、《泰坦 3》、《桑波特 3》、《勇者特急》、《铁金刚》、《盖特》、《EVA》、《惊爆危机》、《天使与龙的轮舞》

第43话A 接触

胜利条件	1.5 回合内击坠盖佩隆级兰贝亚→歼灭敌人（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 刹那遭击坠 3. 进入第 6 回合
SR 条件	5 回合内用地图兵器同时击坠 4 个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
命中上升	过关后

关卡要点

SR 条件要求使用地图炮击坠，建议以敌方战线前面的小飞机作靶。用可指定地点的地图炮可以较为灵活地击坠 4 个敌人 如突击自由高达的“超级龙骑兵”或Ξ高达的“飞弹夹舱”（隐藏要素）。使用地图炮的时候可以搭配精神“热血”或“魂”保证击坠目标。达成第一个胜利条件之后，地图东侧出现新敌人，要小心它们的攻击带减 10 点气力的效果，战后若驾驶员气力低于 80 就视作击坠，尽量不要派出回避率低的驾驶员迎战。完成关卡后的剧情有选择分支，可让迪尼亚继续驾驶疗天使高达，或在 48 话作为量子型 OO 的副驾驶辅助刹那，选择后者的话迪尼亚和疗天使高达的改造费用、使用过的 TacP 点数全部退还。玩家选择其他路线时将强行让他作为副驾驶员参战。

第43话B 紫色的恶意

胜利条件	1. 击坠斯塔克 4126、史诺比、将军→击坠空中战舰布兰卡（敌方增援后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 舞人或明人遭击坠
SR 条件	3 回合中的任一同回合内击坠斯塔克 4126、史诺比、将军

入手道具

名称	方法
命中上升	过关后

关卡要点

SR 条件目标里的斯塔克 4126 和将军都离得不远，第二回合就可开始削减他们的 HP 等第三回合一起击破，比较麻烦的是离得最远的史诺比，全力赶过去也要第三回合才能攻击得到，如果赶不及就借助精神和额外行动。获得 SR 点后紫色王子的部队于地图南面登场，不过现在这些敌人被赋予了特殊状态，无论受到多少伤害都会在战斗结束后立即回复满 HP。先攻击一次任一敌人触发剧情，这样阿修罗男爵的部队会在地图西面出现，这时将紫色王子部队的任一单位满血击坠或将阿修罗男爵的 HP 削减到一定以下后就能令特殊状态解除，不过要注意每当敌方行动阶段开始时紫色王子部队的 HP 还是会得到回复的，所以这些敌人得一回合内击坠，不要留下残血的到下回合。另外注意击坠紫色王子就会过关，想赚资金和经验值务必将他留到最后。

第44话A 多美尔幕僚团夹击

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	第 5 回合结束前的任一同回合内击坠盖佩隆级修迪路格和盖佩隆级巴尔格雷

入手道具

名称	获得方法
葛迪姆驱动核心	击坠“玛达瓦·迪戈”
粉红哈啰	击坠“玛达瓦”
闪避上升	过关后

关卡要点

第二回合开始时我方出击的地点附近出现敌方援军，不过数量不多威胁不大。进入第三回合，敌方援军在地图西边登场，同时剧情会让我方全员在每回合开始时受到少量伤害，好在增援的数量不多，继续应付敌人即可。

第44话B 千鸟要的罪业

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 宗介遭击坠
SR 条件	通过地图前的任一同回合内，任一战舰舰长击坠 4 个以上的敌人

入手道具

名称	方法
葛迪姆驱动核心	击坠“玛达瓦·迪戈”
粉红哈啰	击坠“玛达瓦”
闪避上升	过关后

关卡要点

第二回合东北方追加两架 PLAN-1056 Chodar i，击坠 6 架敌人后，地图西面还会追加一批敌增援。这关的 SR 点要求母舰任意一个回合内同时击坠 4 架以上敌人，将杂兵引到一起后，用抚子 C 的地图兵器可以轻松达成，如果位置不对就用额外行动的“多重行动”调整一下。另外击坠敌增援中的坠玛达瓦的话，玛达瓦·迪戈也会跟着撤退，需要将顺序反过来才能将两架机击坠。

第45话A 活在宇宙中的生命

胜利条件	1. 击坠盖尔号→歼灭敌人（第四回合后）2. 击坠海盗高达 X2 改
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	通过地图前的任一同回合内，任一战舰舰长击坠 4 个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
格斗上升	过关后
射击上升	过关后

关卡要点

本关的 SR 条件用战舰的地图炮比较容易达到要求，推荐用拟·亚加玛。达成胜利条件或第四回合开始时在地图东侧出现敌方增援，第一波敌人中加米拉斯势力的敌人自动撤退，若是击坠了海盗高达 X2 改，那么它会回复 25%HP 继续战斗。敌人之中比较难缠的就是海盗高达 X2 改，其驾驶员具有“潜力 L9”，HP 低下时防御力会变得很高，对于真实系机体来说十分难对付，把全员的精神“热血”和“魂”的输出都集中到他身上吧。

第45话B 黑暗使徒

胜利条件	1. 歼灭敌人
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 舞人遭击坠
SR 条件	4 回合内击坠其他所有敌人，最后再击坠帝王号

入手道具

名称	方法
格斗上升	过关后
射击上升	过关后

关卡要点

和第 43 话 B 一样，杂兵会在每次敌方行动阶段开始时会回复满 HP，最好在一回合中就击坠，不要留下残血的。帝王号有地图兵器，并且驾驶员艾格杰夫会行动 2 次的技能，HP 少的机体要避免在其攻击范围内扎推，否则有可能会被地图兵器重创，当然最根本的方法还是尽快全灭杂兵并击坠他，由于击坠他后我方精神和气力会全满，必杀技和精神可以尽管用，以加快效率。获得 SR 点后，帝王号会复活，同时东北侧出现敌增援，接下来的战斗就没什么难点了，利用必杀技和精神扫荡过去吧。

46 话剧情中有对话分歧，选择之后的剧情对话有少部分不同，不影响发展。

第46话 宇宙之狼

胜利条件	1. 击坠达洛德、兰贝亚、巴尔格雷、修迪路格→歼灭敌人（达成第一个胜利条件后）→击坠多美尔号Ⅲ世（清理完第三方敌人后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	5 回合内歼灭其他敌人，并达成胜利条件，此时我方战舰的舰长必须击坠目标战舰的其中两艘

入手道具

名称	获得方法
钢之魂	击坠“多美尔号Ⅲ世”

关卡要点

本关的敌人不算难对付，要满足 SR 条件的话，只需要把敌方战舰打至残血，再由我方战舰将其了解即可。推荐用真盖特 1，高威力的武装“盖特烈日弹”配合隼人的精神“手下留情”能轻松做出一个仅有 10HP 的靶子。第一回合结束时，大和号附近出现敌机奇袭，但没有任何威胁。第二回合开始时出现剧情，大和号暂时停留在原地无法移动，建议把部分兵力留守，因为后面几个回合陆续有小飞机出现在战舰旁奇袭，其余部队和另外两艘战舰突进。达成第一个胜利条件之后大和号恢复正常，地图西南角出现第三方敌人，击破 3 个之后出现第二方敌人作为我方增援，清理完第三方敌人之后，第二方敌人会在地图北侧出现最后一波增援。

第47话 开拓未来的力量

胜利条件	1. 歼灭敌人→自柯文 & 史提卡出现起 4 回合内歼灭其他敌人，最后再击坠柯文 & 史提卡（击坠 20 个敌人后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 龙马遭击坠 3. 自柯文 & 史提卡出现起经过 5 回合（击坠 20 个敌人后）
SR 条件	3 回合内击坠 20 个以上的敌人

入手道具

名称	获得方法
防御上升	过关后

关卡要点

盖特机器人为主线的关卡，最好事先将其改造，便于快速杀敌。SR 条件最好利用反击进行，自己回合尽可能攻击满 HP 的敌人。用改满的真盖特、无敌铁金刚 ZERO（无敌铁金刚 Z 变身）、福音战士初号机（觉醒）可以直接丢到敌群中无双，能更为快捷便利地达成条件，记得事先给他们装上回复 EN 的强化零件，以免 EN 不够用。击坠 20 个敌人之后本关的 BOSS 和敌方援军与地图北边出现，必须击坠其他杂兵再击坠它才可以将其完全消灭，小心它的 2 回行动和地图炮，进攻时站位一定要分散。

第48话 连系的意念、传不到的思念

胜利条件	1. 击坠大型 ELS
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 刹那或主角遭击坠
SR 条件	5 回合内歼灭加米拉斯再击坠大型 ELS，中间不能让加米拉斯击坠任何 ELS

入手道具

无

关卡要点

本关要和大量 ELS 交战，回避率较低的驾驶员在迎击或进攻前切记使用精神"预见"，以免被 ELS 围攻降低气力致死（技能"精神抗性"对 ELS 的武器效果无效）。SR 条件要求 ELS 不能被加米拉斯击坠，所以我方要一开始就介入两军战场之间阻止他们接触，再把战力往大型 ELS 处推进。在困难难度下，大型 ELS 的 HP 多达 17 万，战斗前一定要做好充足的准备，以免输出不足。第二回合时地图西北角出现少量第二势力的援军，如果没有多余的精力去应付的话最好不要管他们，专心对付目标。击坠大型 ELS 后即可过关，如果要全灭敌人的话要把大型 ELS 留到最后消灭。

第49话 落日之星

胜利条件	1. 将德斯拉号Ⅱ世的 HP 打到 20000 以下→自登场起 4 回合内击坠司里尼柏瑟（达成第一个胜利条件或第四回合后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 自司里尼柏瑟登场起经过 4 回合（达成第一个胜利条件或第四回合后）3. 主角遭击坠（司里尼柏瑟登场起第二回合）
SR 条件	3 回合内歼灭其他敌人，最后再将德斯拉号Ⅱ世的 HP 打到 20000 以下

入手道具

名称	获得方法
金块 200000	击坠"司里尼柏瑟"
技术上升	过关后

关卡要点

SR 条件并不难拿，只要一开始积极地往敌方阵营挺近即可。达成第一个胜利条件或第四回合时，新敌人出现在地图的东南方，而且限时 4 回合内将 BOSS 击坠，所以在之前的战斗中不要把兵力过于往西北方集中，要留一点兵力以应付新敌人。主角于第二波敌人出现后第二回合乘坐梵格雷Ⅱ登场，同时谷瑞乘坐玛达瓦·迪戈作为敌人出现，把玛达瓦·迪戈削减一定 HP 或经过一回合后，主角后继机回归并解锁新武装，梵格雷Ⅱ退出战场。

若满足进入 if 路线的条件，那么 50 话剧情的第一个场景会出现对话分支

今后恐怕仍有困难在等著我们→ if 路线

战斗已经都结束了→通常路线

第50话A 无止尽的战斗

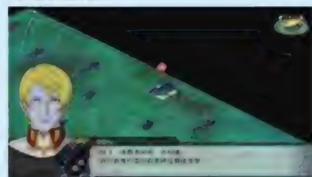
胜利条件	1. 击坠德斯拉号Ⅱ世→击坠 Hysterica（达成第一个胜利条件后）→同一回合内击坠所有 Hysterica（达成上一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 安琪遭击坠→宗介遭击坠（达成第一个胜利条件后）3. 宗介遭击坠
SR 条件	4 回合内歼灭其他敌人，然后击坠德斯拉号Ⅱ世，在这之前不能让德斯拉号Ⅱ世使用地图兵器"德斯拉炮"

入手道具

无

关卡要点

普通结局路线。第一波敌人全是战舰，困难难度下 HP 至少有 18000，若要达成 SR 条件，务必要使用目前的最高战力出战。建议用上超级系的真盖特 1 和无敌铁金刚 Z，他们的武装威力十分强大，满改造满气力的情况下最高输出几乎可以秒杀一架战舰，但不到逼不得已的时候要尽可能留着额外指数备用。达成第一个胜利条件之后战场更换，但我方单位的位置和状态不变，大量新敌人于地图东侧出现，同时抚子号、永恒号、Villkiss 暂时撤退。新敌人中包含了很多作品的 BOSS，但他们的实力都不强，战斗时要注意迪比尼达德的地图炮即可。第一次击坠 Hysterica 之后触发剧情，5 台 Hysterica 和 PLAN-1055 Belial 出现在地图东边方的平台处，Villkiss 回归并解放新武装。最后要求一回合内击坠所有 Hysterica，这时就一口气使用之前存留的额外指数进行连续行动杀敌吧。



第51话A 因果的尽头

胜利条件	1. 击坠暗黑大将军→击坠黑暗帝王和黑暗诺瓦（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR 条件	2 回合内歼灭巨大凯德拉，再击坠暗黑大将军

入手道具

无

关卡要点

普通结局路线。敌方的凯德拉均为半 HP 的状态，非常容易击破。虽然暗黑大将军也是战损状态上场，但依旧有不少 HP，而且 HP 低下时还有技能"潜力"撑腰，要 2 回合歼灭需要使用精神"热血"或"魂"进行猛攻，进攻时记得用精神"乏力"降低其气力，以免触发技能"格挡"减伤。敌方援军在击坠暗黑大将军后于地图的东北角、西北角处出现，其中西北角的杂兵伊普瑟隆具有每回合完全回复 HP 的能力，要集中火力逐个歼灭。黑暗诺瓦和黑暗帝王均有王牌奖励，在气力 140 以上时自己回合开始的时候对其自身周围的我方施加 Debuff。黑暗诺瓦的武器还附带令目标一回合内无法行动的效果，与其战斗的单位要尽可能用精神"闪身"或"预见"回避其攻击（技能"精神抗性"无效）；黑暗帝王的武器则能令目标驾驶员的全能力减半，但只要有技能"精神抗性"即可免疫。除此之外两个 BOSS 均有地图炮，黑暗诺瓦的地图炮范围以自身为中心展开 6 格，站在其周围的单位在回合结束前最好使用回避或减伤的精神，以免被复数击坠。把任一目标 BOSS 的 HP 削减 1/4 时触发剧情，BOSS 的 HP 全回复，同时我方的 HP、SP、EN、弹数也全部回复，在这个剧情发生前可以尽情对我方单位使用精神附加 Buff，对之后的战斗能起到不小的作用。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

最终话A 遥远的故乡

胜利条件	1. 击坠霸斯可→自登场起5回合内击坠厄凯狄亚（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠→自登场起5回合内击坠厄凯狄亚（达成第一个胜利条件后）
SR条件	无

入手道具

无

关卡要点

普通路线结局。第一波敌人的难度很低。战斗时尽量不要使用额外指数，只剩下最后的目标时，先把大部队移动至BOSS西侧的位置，为下一波敌人做好准备，同时也可以先让一台回避率高或装甲值高的机体和BOSS单挑，等全员的SP差不多满上时再将其击坠。击坠第一波敌人的BOSS之后，其西侧出现大量援军，还有限定5回合之内要打败的最终BOSS厄凯狄亚，在SR全拿的情况下她的HP多达28万，此时就可以把之前积累的SP点数和额外指数一举用掉，火力足够的情况下一回合灭杀不是难事。厄凯狄亚本身就自带3回行动，在气力到达130以上时，每回合开始还会自带精神“觉醒”，也就是一回合行动4次，所以在我方每回合攻击完毕之后记得用精神“乏力”减少其气力。厄凯狄亚的HP被削减1/4时出现剧情，BOSS的HP全回复身上的精神效果全部消失（包括负面精神），之后再把她击坠即可过关。

if路线

建议选择该路线的玩家尽可能改造常出击机体的武器等级，可降低最终话的攻略难度。

第50话B 蓝色星球的决战

胜利条件	1. 击坠Hysterica
失败条件	1. 我方战舰遭击坠 2. 宗介遭击坠→安琪遭击坠（达成第一个胜利条件后）
SR条件	5回合内通过地图

入手道具

无

关卡要点

if结局路线。之前若没有获得全装甲ZZ高达和抚子号的相转移炮，本关开始时即可解锁。第一次击坠Hysterica后，它会和PLAN-1055 Belial一起在地图东北侧出现，同时安琪（Villkiss）、宗介（ARX-8）、莉古丝（永恒号）回归，一回合之后我方增援在地图东北方出现，不过他们的战力并不值得依赖。开场建议将大部队往地图东北方挺进，因为Hysterica具有2回行动，会早早向我方进攻，可以尽早将其击坠，让我方队员回归，此时第一波敌人也不会撤退，可以放心清兵。完成关卡后，新安州、拜亚兰特装型、赫巴比加入队伍。



第51话B 昏暝甚于黑暗者

胜利条件	1. 击坠暗黑大将军→击坠黑暗帝王和黑暗诺瓦（达成第一个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠
SR条件	2回合内歼灭巨大凯德拉，再击坠暗黑大将军

入手道具

无

关卡要点

if结局路线。关卡内除了第一波敌人的位置外，其余部分与通常路线的51话类似。第二波敌人的出场位置大致相同，黑暗帝王势力的敌人里增加了诸如机械兽阿修罗男爵等以前的BOSS，不过它们的HP比以前少一些，还是很好对付的。BOSS依旧会在HP被削减1/4后触发回复全HP的剧情，具体攻略请参照通常路线51话部分。

最终话B 过去与未来的夹缝间

胜利条件	1. 击坠德斯拉号Ⅱ世→击坠德斯拉号Ⅱ世和霸斯可（与德斯拉号Ⅱ世交战后）→自登场起5回合内击坠厄凯狄亚（达成第二个胜利条件后）
失败条件	1. 我方战舰遭击坠→自登场起5回合内击坠厄凯狄亚（达成第二个胜利条件后）
SR条件	无

入手道具

无

关卡要点

if结局路线。进关卡前最好给一个单位装备强化零件“活力下降系统”并改满大和号的武器等级。在第三波敌人出现之前，主力单位尽可能不要使用额外指数。第一波敌人有大部分是战舰，前面的迪比尼达德还会使用地图炮，要小心站位。与德斯拉号Ⅱ世交战后，第三方敌人就会在地图西侧出现，所以在我方行动时切勿踏入德斯拉号Ⅱ世的攻击范围内，以免在敌方回合触发增援剧情，对我方人员十分不利。第三波敌人为25个厄凯狄亚，在地图的西南方出现，虽然每个单位只有3万左右HP（困难难度下33000），但其能力十分强劲（参考通常路线最终话），25个3回行动无论如何都很难吃得消，更何况附带了觉醒的4回行动。建议之前留下威胁不大的霸斯可，让一个较强的我方单位去牵制它，其他部队预先移动到地图西南方把部队阵型摆开，可以先中途存档再打败霸斯可，观察一下第三波敌人的位置再摆放。最终BOSS出现后使用零件“活力下降系统”，消除敌方130气力发动的“格挡”技能，再尽可能使用额外指数一回合清理4个敌人。大和号会在击坠4个BOSS后解锁波动炮的使用权，同时敌军全员气力变成105，“格挡”技能暂时失效，但同时身上的所有精神效果消失，此时就可以使用抚子号的接管系统（同等于精神“分析”+“扰乱”），之后就尽情用波动炮横扫弱化的敌军吧，额外指数达到6的主力单位使用额外行动“粉碎猛击”+“多重行动”的组合对清兵更有效率。



通关继承要素

每次通关可继承所获得的资金、TacP、击坠数，并从所持有的强化零件中选择5个继承（徽章除外），技能程式的研发状况和TAC自订开发状况也会保留。

三周目时，机体和武器的改造上限变为15阶段；四周目时在游戏开始时即可获得强化零件：V晶体、航海护身符、生化装甲、拓樸瞄准器、气旋推进器、马克士威马达。

奖杯列表

奖杯种类	名称	获得条件
白金	V 至尊	获得其他奖杯
金杯	见证两段故事之人	看过男女主角的结局
金杯	徽章收藏家	获得 5 个徽章
金杯	工厂主宰	购买工厂里除推荐物品外所有的强化零件，并将 Tac 自订强化至 GRADE4
金杯	SR 点数完全称霸	获得 51 点 SR
银杯	游戏通关	通关游戏
银杯	驾驶员培训家	使 30 人成为王牌驾驶员
银杯	自订之王	让 30 架机体获得自订奖励
银杯	一击粉碎	一次战斗中对一个敌人造成 50000 以上的伤害
银杯	功败垂成	战斗中使敌人的 HP 剩下个位数
银杯	伟大王牌	使任一驾驶员成为伟大王牌
银杯	5 次行动	一回合中任一我方单位成功进行 4 次多重行动
银杯	工厂全开放	达成工厂里所有强化零件的开放条件
银杯	技能收藏家	生产 30 种技能程式
银杯	技能大师	任一驾驶员学会 20 种以上的特殊技能
铜杯	漫长战斗的开端	第 1 话过关
铜杯	王牌驾驶员	使任一驾驶员成为王牌驾驶员
铜杯	自订奖励	让任一机体获得自订奖励
铜杯	休息时刻	观看中断讯息
铜杯	奋战的徽章	获得 1 个徽章
铜杯	精神统一	在地图菜单的“搜寻”一项中凑齐精神指令列表
铜杯	一机斗千	任一我方驾驶员于一个关卡中击坠 10 架以上的敌机
铜杯	额外指数 MAX	使任一驾驶员的 ExC 达到 10
铜杯	来自奈茵的谢意	购买工厂里任何一个强化零件
铜杯	美丽的战士	使任一女性驾驶员成为王牌驾驶员
铜杯	幕后功臣	任一我方驾驶员于一个回合内进行 4 次支援攻击
铜杯	秘密任务	任一秘密剧情过关
铜杯	丧失战意	使任一敌方驾驶员的气力降至 50
铜杯	小小巨人	以机体尺寸 S 以下的我方单位击坠机体尺寸 1L 以上的敌人
铜杯	技能工作室	研发出任一技能程式
铜杯	欢迎使用技能程式	让任一驾驶员学习技能程式
铜杯	工厂剧情	观看工厂剧情
铜杯	猛烈燃烧的热血之魂	让任一驾驶员同时施加精神“热血”和“魂”
铜杯	还击高手	于一个关卡中使用 5 次反击类武器
铜杯	双重行动	让任一我方单位同时使用两个额外行动





NieR:Automata

ニーア オートマタ

攻略透解 GUIDE THROUGH

对应游戏版本 :1.05
真结局通关时间 :40 小时

尼尔 自动人形		Square Enix
NieR:Automata/ニーア オートマタ		动作角色扮演 日版
2017年2月23日	本地1人	无对应周边
售价为8424日元		

PS4

对于《尼尔 自动人形》这款游戏，我总觉得用言语很难形容出它的出色。如果说白金招牌的战斗系统是块敲门砖的话，那么真正会让玩家沉迷下去的，则是悲壮到堪称绝望的世界观，以及蕴含在这巨大的痛苦之下的那份对生命的渴望。这不仅仅是一款游戏，更是一部来自未来的寓言。横尾太郎的游戏或许无法讨好所有玩家，但它绝对拥有着改变一些人人生的力量。

文 八重樱 & 宇宙人 美编 Juxi

系统详解

基本操作

按键	作用
□键	弱攻击
□键长按	挑衅（A2 限定）
△键	强攻击 / 黑客入侵（9S 限定）
○键	确认 / 调查
× 键	取消、跳跃、长按可减缓降落速度
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角 / 控制射击方向
R1 键	POD 射击
R2 键	紧急回避、冲刺、进入奔跑状态
L1 键	POD 特殊能力
L2 键	自动模式开关（EASY 难度）/ 锁定（NORMAL 难度）
L3 键	开灯 / 关灯
R3 键	视角复位
R3 键 +L3 键长按	自爆 / 狂暴模式（A2 限定）
OPTIONS 键	打开主菜单 / 部分情况下为暂停
触控板	按右边为打开菜单，按左边是弹出方向键的功能选单
R2+ 触控板	打开 DEBUG 模式（三周目通关后可用）
方向键↑	切换武器套装
方向键←/→	切换 POD 装备
方向键↓	打开快捷道具菜单
黑客模式	
左摇杆	控制机体退移动
右摇杆	控制射击方向
R1 键	射击

武器 & 战斗动作

2B 和 A2 作为战斗型的机器人可以同时装备两把武器，两个装备格分别对应弱攻击（□键）和强攻击（△键）。战斗的时候按下这些攻击键她们就会用相应的武器进行攻击。每一把武器装备在□键和△键上的时候攻击动作是不同的，所以大家可以试试将不同武器设置在不同键位上，找出自己最顺手的一套攻击动作。而连段次数可以在查看武器的界面中コンボ（连段）这一项确认。9S 只能装备 1 把武器，所以无法像 2B 她们那样使出多彩的连段，但取而代之的是按△键可以使出黑客入侵。

主要攻击动作：

·弱攻击和强攻击各有一套连段，弱攻击连段接强攻击能让强攻击动作发生变化，但是强攻击连段接弱攻击不会令弱攻击发生变化；

·任意攻击键蓄力，同一武器在不同键位上的蓄力攻击动作不同；

·紧急回避之后按攻击键能使出特殊的攻击动作；

·空中攻击；

·冲刺时攻击。



TIPS 弹幕建议 1，核心放出来的子弹基本上都是直线弹，围着核心绕圈就不用担心被打到。

紧急回避&回避反击

在敌人的攻击判定命中的一瞬间按下 R2 键主角们就能使出紧急回避，成功使出紧急回避会有出现分身的效果，而且回避之后如果还在攻击判定范围内的话可以不停地按 R2 键进行连续的紧急回避。紧急回避的过程是完全无敌的，而且紧急回避成功瞬间按下攻击键能使出特殊的反击动作，而这个反击动作发动瞬间也是无敌的，而且威力和效果比普通攻击更强，比如小型剑紧急回避后的反击是挑空，而长枪则是大范围的吹飞攻击。紧急回避之后也可以按 R1 键让 POD 进行吹飞炮击。



躲避弹幕不会触发紧急回避动作，只会往相应的方向冲刺，但是冲刺开始的一瞬间也有无敌时间的。

黑客入侵

黑客入侵是 9S 专属的能力，9S 由于是前线调查型的机器人，所以可以通过黑客能力入侵其他机械生命体或者一些特定的设施，一些 2B 或者 A2 无法打开的宝箱也要用 9S 的黑客能力打开。入侵方法是朝着目标按△键使出黑客攻击，之后目标的身上就会出现一个圆形的槽，槽的长度取决于敌人的类型，长按或者连续按△键让黑客槽蓄满就能入侵敌人的系统。

入侵目标的系统之后就会进入一个弹幕小游戏，玩家会操纵一个三角形箭头的机体，成功将画面中其他黑色的敌人打爆之后就能解除圆形核心的护罩，此时再打爆核心就算成功黑掉敌人。但是如果没能打爆核心反而自己被打爆则算黑客失败。玩家的机体有 2 次着弹机会，也就是中弹三次就会爆。黑客小游戏中敌人会射出两种子弹，红色子弹可以用自己的子弹抵消掉，但是黑色的子弹不能。此外还要注意橙色的砖块不能碰上去否则也算中弹。小型敌人的弹幕游戏比较容易玩（一般只有一个核心），大型敌人的弹幕游戏则相对难一些，而且有多种弹幕关卡，如果大家想练习这些游戏可以去终端机中选择"ゲームセンター"→"トレーニング"进行练习。

成功黑掉敌人之后一般能够引爆敌人并且给周围的敌人造成伤害，小型的敌人一般黑一次就会直接挂掉，大型的敌人则能造成较大的伤害。部分较弱的杂兵黑进去之后还能选择リモート进行操纵它们，解除操纵的方法是同时长按 R3+L3 自爆。

P.S. 由于 9S 的战斗能力比 2B 和 A2 要弱很多，特别后期面对大型敌人或者 BOSS 的时候会显得非常吃力，但是如果用黑客入侵可以轻松简单地（甚至比 2B 她们还轻松）放倒这些敌人，所以建议大家还是多熟悉一下这些弹幕游戏。



POD 相关



2B 和 9S 各自有一台随行机器人 POD（ポッド），POD 会在剧情中给予三位主角各种帮助（甚至充当吉祥物和影响结局的关键角色）。而在战斗中也会充当支援射击和协助移动等多种功能，R1 键是 POD 射击，射击类型根据 POD 型号决定。POD a 是机枪，POD b 是镭射光束，POD c 是自动锁定导弹。

而 L1 键则是发动 POD 的能力，POD 能力可以在主菜单 SKILL 选项卡中，选择"ポッド·プログラム"（POD 程序）来设置，能力有很多种，最初获得的是直线光束，但是在太空基地 BUNKER 或者反抗军营地里找"メンテナンス屋"（维修店）购买了其他程序之后，可以设置成其他能力比如重力场、防护罩等等。POD 能力发动后有散热时间，等散热时间结束之后才能再次使用。部分 POD 能力可以长按蓄力，比如初期就有的镭射光束，蓄力之后能让另外两台 POD 出现同时射击，不过前提是取得了其他两台 POD。游戏中玩家可以获得三台 POD，其中 a 是初期拥有的，b 和 c 需要玩家去寻找。



POD b 具体位置是在水没都市沿岸传送点出来之后一直走，走到地图上直角的位置，会看到岸边有一块延伸出去的小钢筋，站在钢筋上往左侧近处的水域钓鱼就能钓上来。



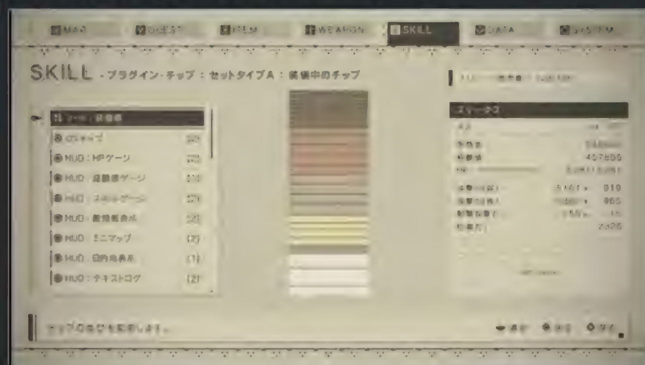
POD c 传送点"沙漠地带：油田"，在油田地带外面的大沙漠中，距离油田入口不远处，大概是地图中这个位置。

TIPS 弹幕建议 2，小游戏开始的时候要尽可能快速地清掉核心以外能攻击的敌机，扫敌机速度跟弹幕密度是成反比的。

插件芯片プラグイン・チップ

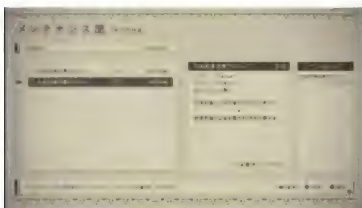
插件芯片是用来强化主角们自身能力的芯片，游戏中玩家可以通过敌人掉落或者购买等方式取得芯片，打开 SKILL 的プラグイン·チップ就可以进行设置。画面中间的长方形是装备格子，每一块芯片都会占用一定格数，相同芯片占用格数也有可能不同。所以大家选择装载芯片的时候还要考虑格子的大小，此外，还可以在メンテナンス屋花钱扩充格子的容量。

除了自己 DIY 的芯片之外，格子里面初期还默认装载了一些系统相关的芯片，其中包括 HP 槽显示、小地图显示等系统功能，没事别拆下来就行。另外还有一个 OS 芯片，如果拆下来会直接死亡并进入其中一个结局。



装备强化&芯片合成

主角们使用的武器，还有 POD 都是可以进行强化的，玩家在游戏中可以捡到或者从敌人身上掉落获得素材，收集到相应的素材之后就可以拿去反抗军基地或者太空基地上找武器商人进行强化。而 POD 的强化找维修店。武器升到 LV3 之后便无法再次强化，此时要去"森之城：王室前"传送点下面的区域找刀匠正宗才能进行 LV4 级的强化。武器强化之后还可以开启一段武器的故事，有闲情大家不妨阅读一下。



芯片合成则要找维修店进行，芯片合成可以增加芯片名字末尾"+x"的数值，合成方法是花钱将两个同名而且 + 值相同的两块芯片合成起来，合成之后 + 值会增加 1。而效果和占用格数也会相应提升。芯片合成最高可以强化到"+6"。

义体回收

因为 2B 和 9S 都是机器人，而且记忆数据都是可以上传备份的，所以如果在战斗中死亡，更换个义体就能重新出来战斗了。死亡之后会回到最近的一个终端机出来（部分 BOSS 战有复活 Checkpoint），并且会在之前阵亡的地方留下一个义体，地图上会有蓝色的图标显示出来，阵亡之前经验值的零头，以及身上装载的插件芯片除了初始默认的那些重要芯片之外都会留在以前的义体上，需要玩家前往阵亡地点回收才能取回。义体除了回收义体之外，还能进行修理，修理之后她会变成 AI 操作的机器人并且伴随玩家一起战斗一段时间。

另外，如果玩家连接了网络进行游戏的话，还能在游戏中找到其他玩家留下来的义体，同样可以对他们进行回收或者修理，选择回收能一定时间内获得部分插件的效果。

终端机アクセスポイント

在游戏地图上各个地方遍布了很多伪装成自动贩卖机的机械，这些机械其实是寄叶型机器人和太空基地 BUNKER 之间的通讯终端，玩家要靠近这些终端之后才能进行手动保存。没使用过的终端须要亲自找到并且调查一次之后才能使用。这些终端如果遭到敌人攻击的话会开启防护模式，需要清掉敌人才能使用。玩家阵亡之后会在最近调查的终端里重生。

在第五章第二次击败亚当和夏娃之后，这些终端会开启传送的功能，之后玩家就能利用这些终端实现不同区域之间的传送了。

坐骑

游戏中的坐骑有两种，分别是鹿和野猪，乘坐坐骑的方法很简单，只要购买"动物の饵"，在动物的附近放在地上就能引诱它们过来吃，趁它们在吃东西的时候骑上去即可。不过动物如果受到惊吓比如攻击了它们，就无法引诱它们吃东西。另外，从坐骑上下来之后动物也会进入惊吓的状态，无法再次乘坐。

章节选择

三周目通关之后就能开放章节选择模式，之后玩家就可以随意跳到任意章节重新游玩，支线任务和结局也可以在这个时候补完，不过做支线的时候要注意一定要彻底做完才好选其他章节，如果有支线做到一半就选章进入其他章节的话，没完成的支线就要重新做了。此外，三周目通关之后，达成了其他结局也会自动保存的。



TIPS 弹幕建议 3，把弹幕看成线或者面，找出弹幕的规律，可以大幅减轻眼睛和大脑的负担。游戏中的弹幕基本上都是直线弹道，找到规律就不难了。

流程攻略

一周目（A 路线）

进入游戏后先选择难度。如果玩家选择 EASY 模式的话就会装备上自动操作的芯片。

操作飞行器打倒敌人前进，注意画面上出现红色光带时一定要回避开，接下来会出现的激光炮伤害巨大。

进入工场废墟，消灭全部杂兵后出现剧情，挑战巨大机械手臂。手臂位于远处时按住 POD 射击，冲过来时先连点 R2 回避后再靠近输出。

胜利后和 9S 汇合。对工场内部展开调查。

前进一段距离后 9S 会送来坐标数据，此时在画面右下角就会出现小地图。

沿着螺旋楼梯前进。在如下图所示的缺口处可以跳到对面的架子上，下面的平台上有个操作台，调查后能放下另一侧的吊臂，继续往前走还可以放下一个梯子。

返回螺旋楼梯处，进入塔内有强制杂兵战。此处出现的杂兵有些是防弹类型，需近身攻击破防。

之后的路基本是一本道，一直走下去即可。熔炉旁的集装箱杂兵战敌人数量众多，并且俯视视角不易于回避攻击，建议锁定敌人后绕着场地边缘跑，并使用 POD 的激光炮一口气给予大量伤害。

下一个塔中同样也有大量防弹杂兵。

来到室外的大桥上会触发与超大型兵器的战斗。这次换成两只机械臂同时夹击，当齿轮高速旋转时不要近身，拉远距离用 POD 来磨血，等转速减缓后再用近身武器输出。由于初章是没有存档点的，一旦死亡就要从头来过，故这场战斗需谨慎对待。不要太过依靠自动回血，血量低于 40% 时最好手动吃药。

胜利后挑战敌人本体。这阶段 BOSS 会站在远处轮番从左右两侧伸过来机械臂攻击，很容易回避成功，之后就可给予伤害。头部则需要依靠 POD 的能力输出。打掉一定血量后 BOSS 还会发射弹幕，左右回避掉密集的那几发即可。

给予一定程度伤害后 9S 会前来帮忙，当 BOSS 降入海中后需要转身往画面外跑。

之后 9S 受伤，控制 2B 登上 BOSS 身体，抵达上层平台后从 9S 处接受飞行器的驾驶权。乘坐飞行器继续战斗。接下来的战斗很简单，持续射击 BOSS 头部即可，敌人的挥臂攻击按 R2 键就可轻松躲过。获得机械臂控制权后一击就可结束战斗。





在基地醒来后往右走与 9S 汇合，剧情后可以保存记录。

根据 9S 的指示进行相关设定，自爆选项必须选择开启（之后可自行关闭）。

卧室里的电子屏幕处可以购买到道具。

离开房间后往右走来到 ACCESS POINT 处可以查看到电子邮件。

移动到司令室，乘坐电梯下楼后与司令官对话。

前往格纳库，乘坐上飞行器前往地球。

飞行途中需要消灭几波敌人，L1 键的新技能收益不错。

抵达目的地废墟都市。登上前方屋顶后地图上会出现目的地标示。

（此时玩家可以返回上一章自爆的地方捡尸体，可获得之前留下的道具和武器“白の约定”。尸体位置在“工场废墟：入口”附近，需要从断桥处上去。具体位置如下图所示。）



前往反抗军营地。和首领アネモネ对话，再和戴着金属头盔的奇怪女子交谈。

分别从道具屋和武器屋处领取到分支任务，前往地图标注的地点入手材料。完成委托后就可以从这两位 NPC 处购买到道具和升级武器了。

接受アネモネ的委托，前往沙漠地带。

和站在沙漠地带西北侧山崖壁上的 NPC 对话，接着前往沙漠中四个目的地消灭敌人。再前往地图北侧的マンモス团地方向，靠近目的地会出现一名敌人，攻击它几下后它就会往住宅区逃跑。

一边消灭沿途的敌人一边跟随目标前进，最终来到一处盆地中。这里有大量机械生命体正在进行着【不可言状】的行为……对话结束后先消灭大量的杂兵，之后 BOSS 就会登场。

最开始 BOSS 是不会攻击我方的，消磨掉一定血量后他会逃到高处释放光弹，还会在地面上制造出突起的光柱，注意回避。



打倒敌人后需要快速逃往出口，通信恢复后就可以返回反抗军营地了。

和アネモネ对话后可以使用个人房间休息。

离开营地，接到指挥官给予的新任务，寻找失踪的 yoRHa 部队队员。

该任务的目的地在游园地废墟，需要穿过下水道才能抵达。

下水道中有两个爬梯，玩家遇到的第一个爬梯可通往游园地废墟，而下水道尽头的爬梯上面的树洞中可入手武器“白の矜持”。

游园地中的机械生命体是不会主动攻击的，但如果玩家打倒10名有名字的NPC机械生命体的话，就可以解锁奖杯“ヤメテ！杀さなイデ！”。

进入游园地后先往前走，再从右侧的小门进入，从顶着气球的机械生命体左侧的小巷往里走，会来到旋转火箭的项目区。这里有存档点可以保存下记录。

踩着火箭抵达另一侧，跳下去会看到大型战车。尽管9S会建议玩家战斗，不过这台战车是可以不打的。但打赢后可入手一个“机械生命体のコア”。

登上左侧台阶，跳上过山车。过山车在前进途中会有杂兵来干扰，用POD的锁定攻击可以轻松解决掉它们。

抵达终点后跳下去进入歌剧院，迎战BOSS歌姬。

歌姬是到目前为止遇到的较有难度的一名敌人，主要是她会发射大量弹幕干扰玩家攻击。战斗分为几个阶段，第一阶段敌人只有歌姬一人，弹幕可以通过回避或是跳跃来躲开。当BOSS血量下降到一半时她会转移到台上，此时会强制进入黑客画面，控制机体破坏掉全部黑色方块后再攻击黑色圆球即可。之后返回现实世界，场地上会出现大量安卓义体，每个血量都不算高，但会释放出圆圈的冲击波，需要将其全部消灭。与此同时，舞台上的BOSS也会释放入侵技能，效果为地面上往外扩散的橙黄色波纹，如果中了这个攻击就会被黑，需要再度进入黑客画面中消灭病毒。清理掉全部安卓后，BOSS重回场地内，此时可继续攻击其本体。但周围还会出现零星的安卓，为了不影响攻击节奏，还是要先将这些血量很少的安卓解决掉才好。

胜利后调查一下周围的安卓义体就可以离开了。过桥后会看到一名举着白旗的机械生命体。跟随它前往パスカルの村。

和村长パスカル交谈后入手道具“燃料用滤过フィルター”。然后从村长面前的那条路一直走下去，推开箱子就可以返回废墟都市了。

前往反抗军营地，将“燃料用滤过フィルター”交给アネモネ，换取“高粘度オイル”。

原路返回村子，再度与村长パスカル对话。

之后通信员会告知巨大兵器出现，yoRHa部队需集合迎战。

从废墟都市方向前往目的地所在的大楼。爬楼梯一直来到楼顶会出现大型兵器干扰。成功击倒敌人后乘坐上飞行器，再打倒一架大型兵器。

离开飞行器后接受新的委托，前往巨大空洞调查地下洞穴。巨大空洞场地中间会出现一种新型的蛇形机械生命体，玩家等级低于LV20的话会较难应付，无需与之纠缠，直接前往地下洞穴。

进入洞穴后，按下L3键可以开启POD的照明功能。走到尽头进入圆形设施中，见到了外星人的尸体和宇宙船残骸。



剧情后2B负责对付夏娃。这场战斗采用的是横版的表现方式，建议和9S与亚当拉开一段距离，否则画面会比较混乱。基本战术仍是当看到夏娃全身发金光时进行回避，他还会使用两种防御罩，金色防御罩免疫射击攻击，白色多边形防御罩免疫近身物理攻击。

战斗胜利后返回洞穴入口处，与站在存档点附近的NPCジャッカス对话，之后就可以使用传送装置了。

使用装置传送回宇宙基地，向司令官做报告。准备离开时会收到多封来信。

传送到パスカルの村。和村长对话，查看全部的对话选项后，入手森の国的情报。



直接传送到废墟都市：铁塔附近，前往地图上的森の国。

进入商业设施后先前往左前方的铁栅栏前，靠近后会有剧情。往回走一点，消灭出现的杂兵，之后就可以从铁栅栏的破损处进入森林了。

根据地图上标志的指引进入城堡。这里画面会切换成横版模式，敌人数量中多，多用POD的激光炮不但可以伤血而且附带击退效果。

在上图所示的位置，隐藏着武器屋。在这里玩家可以将自身武器升至满级（LV4，其他地方的武器屋只能升到LV3）。不过第一遍流程时玩家身上的素材估计不太够用。离开武器屋后，将方块推到平台边缘处，就可以踩着跳到上一层了。

保存下记录后直走到尽头。剧情后与A2交手。需要小心的是A2从画面中消失后紧接着就会从天而降砸在2B所在的位置，所以看到她消失后就要立刻拉远距离回避了。

给予一定伤害后战斗就会结束。追出去后发现A2已经逃走，但很在意A2所说的话的9S决定联系パスカル。

直接传送到パスカルの村。和村长对话选择“データ传送开始”，但并没有入手什么有价值的情报。

传送回反抗军营地。先做一些基本的补给，再和アネモネ交谈。

前往目的地所在的下水道，从另一端出来来到水没都市。

往前走会看到一大一小两个冒金光的机械生命体，虽然等级不高但皮很厚，打起来很耗费时间。因为不是必须挑战的敌人，可以直接跑远回避（但打过的话可以听到很悲伤的遗言）。

向导弹方向移动并消灭全部敌人。之后乘坐上飞行器转为空战模式。

消灭几波杂兵后会遭遇大型飞行体，站在它两个炮台中间持续射击就可以搞定。

剧情后继续面对一只长得酷似蝾螈的超大型机械生命体。首先需要破坏其身上的EMP发生器，一边回避激光炮一边消灭杂兵移动。

镜头切换成EMP发生器后需破坏有等级显示的发光球体，球体每隔一段时间就会发射镭射光线，有效果提示，移动到非光线的位置即可。

破坏成功后再稍微坚持一下，yoRHa部队会前来支援。登上炮台，先象征性攻击一次，之后每当BOSS张开嘴时就瞄准其口中射击，成功3次进入下一阶段。

和村长汇合后，9S暂时脱队。村长不会参与战斗，接下来只能靠2B自己来破坏掉2个EMP发生器。



战斗结束后对9S展开搜救工作。

受到EMP攻击影响，各地的存档点暂时都用不了。路过的话可以顺便修理一下。

返回反抗军营地，和アネモネ对话后再与红发双子少女交谈，选择"スキャナーを探してりる"，入手"A170 :スキャナー"。

打开菜单，选择SKILL→ポッド·プログラム→任意一个POD槽，装备上A170。

将POD的技能选择为A170后，离开营地，按住L1键就会出现搜索机能。根据声音提示找到一个素材，然后返回水没都市。

在下图所示的位置搜寻到一名yoRHa部队成员，与之对话入手9S情报。

前往废墟都市：地下空洞，乘坐电梯来到复制された街。

走到尽头与BOSS亚当交手。战斗分为三个阶段，第一阶段，亚当只会用砖块来攻击，无论是哪种形式，只要看到砖块在他周围浮起就回避躲开；第二阶段，亚当开始使用自身的攻击技能，出招前全身有金光提示；第三阶段和之前区别不大，但攻击频率明显加快。



战斗胜利后前往9S所在方向。

进入下一个房间，这里有两个出口。（正对面的门需要调查左侧的电子装置后才能开启，乘坐电梯下楼，会回到存档点处。）从左侧的门出去后沿着楼梯往上走，跳过几段平台后再次来到一条传送带上，小心此处会出现的自爆兵。



来到熔炉区域后要挑战一个类似于蜘蛛的多脚大型机械生命体BOSS。一开始这个BOSS是无敌状态的，与之周旋一段时间待9S入侵成功后就可以正常输出了。

战斗胜利后乘坐电梯来到工场废墟，会发现回到了初章曾经来过的地方。前往最初与村长汇合的地点就算逃离成功了。

剧情后自动回到反抗军营地。和司令官通信后，从存档点处获得邮件，接受新任务"机械生命体の动向调查"。

和村长パスカル通信，然后前往工场废墟与其汇合。

进入塔中，跟随祭司来到教主所在的房间。这里有一场强制杂兵战，敌人众多但不用全部消灭，坚持到出口的门锁解开即可。

乘坐电梯下楼会遇到9S，之后继续逃跑。需要特别留意有压碎机的传送带，如果不小心被压到是一击必杀的。但反过来也可以依靠这一点来轻松干掉敌人。

在一处塔的外侧回旋楼梯处，会出现几个自爆的机械生命体，如下图所示的位置可以跳到压碎机的上面，一直往右走，可进入一间房间，这里会源源不断出现自爆机械生命体。全部躲过之后，开启宝箱可以入手《最终幻想15》的武器"引擎剑"。

返回回旋楼梯处继续往上走，来到平台后进入后侧的传送带往右侧移动。

从通信中得知反抗军营地遭到了机械生命体的袭击。前往营地，消灭全部敌人。

剧情后来到营地外，再度挑战多脚机械生命体。这次它会放电，注意远离水源作战。周围还会不断出现杂兵，无视它们集火攻击BOSS。第一阶段结束后9S会与2B汇合，两人合力攻击目标。该阶段BOSS会开始使用弹幕，不要乱跑，左右移动回避就能躲开绝大部分。多使用POD的技能磨血吧。

战斗结束后，前往パスカルの村方向，先将围困在村子入口处的几个机械生命体解决掉，再对付一条蛇状敌人。该敌人大多数时间都在空中游荡，用射击攻击它，注意回避镭射光线。

解决掉敌人后可以先去沙漠地带的帐篷处做一下补给。进入二周目之后各个回复类道具的价格都会贵50%，此时身上的钱如果够用的话，可以多买一些备用。

做好充足准备后前往目的地迎接最后的战斗。

与夏娃的战斗同样分为几个阶段，第一阶段为近身战，和之前一样，当其身冒金光时就要回避，血量见底时周围的机械残骸会汇聚到夏娃身上，将其包裹起来并且回满血；第二阶段9S负责入侵夏娃系统，2B继续近战，此阶段夏娃还会浮空，需要2B踩着周围的石板接近攻击，一定时间后夏娃就会落地；第三阶段，夏娃会站在远处空中释放弹幕，此时只能用POD的射击攻击。

战斗胜利后移动到9S身边，剧情后达成"A结局"。

二周目（B路线）

STAFF表结束后提示保存存档。之后读取该通关存档开始游戏，进入二周目。

控制小机械生命体前往前方拐角尽头捡起水桶，再盛满油，之后绕开地上所有障碍物，回到哥哥的身边。

可以操作9S后，搭乘飞行器，打倒一组敌机后前往4处目的地进行系统入侵。在终端处长按△键进入系统，控制小飞机破坏掉黑块移动至核心处并击破核心即可。这个时期还没有弹幕干扰，只要在限定时间内完成就行了。

和2B会面后，依旧是空战。之后需要帮助2B入侵超大型兵器的系统，一共需要入侵4次，分别是头部、双臂和头部，成功后取得导弹控制权。

剧情后需要在3分钟内修复视觉系统和音声系统。

控制POD迎击来袭的敌人，全部消灭后入侵左侧手臂的系统，再入侵右侧手臂的系统，最后入侵头部。

待2B取得BOSS手臂控制权后继续防卫敌人的攻击，直到剧情出现。

醒来后前往2B的房间。进入她的系统，完成基本设定（这个阶段无需操作，是在播放一周目时玩家进行设定时的录像）。

前往指挥室和司令官对话，再去往格纳库乘坐飞行器前往地球。

抵达地球后前往反抗军营地，和首领アネモネ对话，再和戴着金属头盔的奇怪女子交谈。

先后完成武器屋和道具屋的委托，再与アネモネ交谈，前往沙漠。

与目的地的NPC交谈后前往沙漠的四个地方消灭敌人。然后跟随小机械生命体来到住宅区的盆地。

9S不擅长近身作战，按△键入侵敌人系统，成功后就可造成大伤害，对于杂兵不但能一击必杀，而且杂兵死前还会自爆，对周围敌人同样构成很大威胁。所以一定要早日习惯入侵这种战斗方式。

战胜亚当后返回沙漠入口处，此时如果选择不回去反抗军营地，就可以直接接到下一个任务。

从下水道抵达游园地废墟。前往歌剧院迎战歌姬。

歌姬一开始是无法被入侵的，将 2B 调为积极战斗模式，配合 POD 的射击打掉第一阶段。进入第二阶段之后就可以用入侵攻击了，不过歌姬的系统对于射击游戏苦手的玩家来说估计会有些头疼，打不过的话建议还是调成 EASY 难度开启自动战斗模式吧。如果角色等级很高的话，不依靠入侵也还是可以轻松取胜的。

胜利后离开歌剧院，跟随机械生命体前往パスカルの村。

和村长反复交谈，入手"燃料用滤过フィルター"。返回反抗军营地，将道具交给アネモネ，换取"高粘度オイル"。

返回パスカルの村，将"高粘度オイル"交给村长。



前往废墟都市的目的地大楼，登上楼顶先解决到巨大机械兵器，再乘坐上飞行器消灭另一架巨大机械兵器。

接到司令官的指令，前往废墟都市：地下洞窟。到尽头的设施中应对 BOSS 亚当。

战斗胜利后来到洞窟外，使用存档点返回バンカー去找司令官。

传送至废墟都市：铁塔附近，然后前往パスカルの村找村长，交谈查看全部选项，入手森の国的情报。

再次传送到废墟都市：铁塔附近，前往森の国。之后的路线和 2B 时基本是相同的，但是从 9S 的角度能够看到很多森の国国民的记忆。

战胜 A2 后传送到パスカルの村，但是从村长处并没有入手什么有用的情报。

返回反抗军营地，和アネモネ对话，剧情后前往水没都市。

消灭掉场地上全部敌人后登上飞行器进行空战。yoRHa 部队前来增援后，9S 需要辅助入侵加农炮的系统两次帮助 2B 瞄准射击。

和村长汇合后，9S 需要独自面对一段时间的空战，最终成功发射导弹。

在系统中进行自我意识修复，寻找发光的方块并点亮它们（一共有 5 处）。

在房间醒来后按△键自检，分别检查记忆系统和视觉系统。与服务器同步后，分别入手"资材搬出记录（月面人类会议宛）"、"ヨルハ机体保管记录"、"人类会议及びヨルハ计画记录"。

前往服务器管理室，远程控制机械生命体。

机械生命体的操作方法为：□键为轻攻击、R1 键为重攻击、△键为入侵、× 键为跳跃、R2 键为回避。

一开始控制的机械生命体等级较低，站到那个拿火把的机械生命体旁按住△键可以入侵系统，成功后选择"リモート操作"就可以换身体了。

接下来要与 2B 汇合。要走的路与第一周目 2B 所走的路是相反的，传送带的区域最好把身体换成浮空的敌人，移动不受干扰，长按 × 键还可以浮空一段时间。

最后成功黑点电梯的门，就可以和 2B 汇合了。

接下来还是一段入侵操作，可以无限次复活。除可以帮助 2B 开门外，还能够入手"ゲシュタルト计画报告书"。

成功关闭电源之后意识返回宇宙基地。和司令官交谈，入手"【极秘】ヨルハ计画概略"。之后前往格纳库乘坐飞行器前往地球帮助 2B。

与 2B 汇合后先打倒多块构成球状兵器，和上一周目一样无需处理周围的杂兵，专注消灭 BOSS 本体。

然后前往パスカルの村方向，消灭全部带红色标示的敌人。

最后前往目的地消灭夏娃。



第一阶段正常攻击即可，第二阶段需要入侵夏娃的系统，和他打弹幕战。第三阶段依旧是无法近战的，一边回避弹幕一边用 POD 射击将夏娃打倒吧。

结局中切换操作 2B，到 9S 的房间与他汇合后可入手一些道具，再返回 2B 的房间，保存存档进入三周目。

三周目（C 路线）

操作切换成 9S 后，需要入侵 6 处机械生命体。注意一定要是入侵，不可直接打倒，否则会被 21O 骂的……注意断桥上有个敌人靠近是会自爆的，需要快速入侵，并且入侵失败的话只能等新的机械生命体从天而降了。

完成任务后前往目的地所在的断桥和 2B 汇合。



操作角色切换成 2B，完成一组空战后与 9S 汇合。前往指定的几个区域展开援护，本周目开始敌人等级会有明显提升，而且数量众多，需准备好足够的回复药，另外状态异常回复药也要准备一些。

在援护任务中，如果能在友方全灭前打倒全部敌人，残留的友方战士就会跟随 2B 一起行动。

第四次援护任务中，2B 受到机械生命体的 EMP 攻击失去战斗力，操作角色切换成 9S。这场战斗对 9S 来说是苦战，因为会频繁遭到敌人干扰导致各项能力丧失，游戏画面简直一塌糊涂。能打开菜单的时候就吃药回复状态，不行的话只能采用拉远距离远程射击的战术。近身战很容易再中异常状态，建议还是绕着场地迂回跑动寻找入侵机会吧。

消灭全部敌人后帮助 2B 清除体内病毒，此时 yoRHa 部队会暴走。一开始是无法攻击队友的，只能回避，一段对话后让 9S 入侵 2B 的系统烧毁识别线路，前往指定地点消灭巨大机械生命体。坚持战斗一段时间，两人再度自爆。

在基地重生后前往指挥室，和司令官对话。接着带着司令官逃往格纳库，剧情后宇宙基地被毁灭。

这之后的流程中玩家需要多进行保存，因为基地被炸毁之后就无法捡尸体了。



逃亡途中会遭遇 yoRHa 部队的袭击，掩护 9S 脱逃后再坚持战斗一段时间 2B 会迫降到水没都市。紧接着出现病毒污染症状，各项机能逐渐丧失。

控制 2B 向森の国的商业设施方向移动，过桥后切换成 A2 消灭全部敌人。

控制 9S 前去寻找 2B，并亲眼目睹到 2B 的结局。

接下来会让玩家选择先控制 A2 还是 9S。无论选择谁，剧情推进都没什么变化。两个人的支援路线全部打完才会进入结局。

A2 支援路线

醒来后先随便四处找些敌人来打，一定时间后会触发与 POD 的对话（无需返回反抗军营地，此时是购买不到商品的）。

前往沙漠地带 ：中央，首先打倒 3 个大型二足机械生命体，这个并不难应对，难点在于之后出现的蜈蚣形态敌人。

这个敌人会先在空中飞行，并洒下大量弹幕，此时只能用 POD 射击攻击。造成一定伤害后 BOSS 会落地，请尽量追着一个球去打，减少敌人数量就是减少弹幕数量。同时按下 L3+R3 键 2 秒 A2 就会进入暴走模式，此时战斗力会大幅提升，但受到攻击时损失的体力也会增加，注意控制好血量。总之这场战斗是相当混乱的，对自己操作没有信心的话建议还是一直采用远程攻击比较好。

打倒敌人后会出现入侵画面，完成弹幕小游戏。

再度醒来时，POD 会建议 A2 前往反抗军营地更换部件。传送到营地后先前往营地入口处帮助パスカル。消灭全部敌人后出现对话选项，选择第一个“パスカルを生かしておく。”

进入营地找アネモネ对话两次，之后营地的设施就可以使用了。再次与アネモネ对话后，可从她身后方的电脑处查看到“ヨルハ部队による珍珠湾下降作战の个人の记录”，了解到 A2 和アネモネ的过去。

前往パスカルの村，和村长对话后到森林地带的目的地入手“刚性植物の树皮”，再返回村子，从村长处换取“燃料用ろ过フィルター”。

再次与パスカル对话，接受委托，下到地面上消灭一个狂暴的机械生命体。之后在村子里闲逛一会儿（可以接到一些分支委托），POD 说话后就可以返回反抗军营地了。

和アネモネ交谈后入手金矿和哲学书。靠近存档点时会出现剧情，操作角色换成パスカル。离开房间和小机器人们对话，村子发生巨变。

此时传送功能无法使用，只能徒步前往パスカルの村。

消灭全部暴走的机械生命体。

传送到工场废墟 ：入口，与パスカル汇合。对话查看全部选项，剧情后来到室外迎战大量暴走敌人。

战胜大型战车之后，需要操作巨大机械生命体打倒来袭的敌人。□键是横扫、△键是纵斩、R1 键是发射弹幕，不过这个阶段基本只要连点□键就足够了。

消灭了杂兵后会出现另一台巨大机械生命体 此处是 1V1 的战斗。战斗开始后先按 R2 键防御住敌人的二连击，再跟上按□键攻击它。机械生命体的出招速度很慢，而且两边的攻击速度是一样的，如果不能在敌人行动前开始挥拳的话就必定会受伤，保险的战术是先防御再攻击。

胜利后返回孩子们所在的房间。剧情后再度与パスカル对话，可以选择是直接杀死她还是抹去她的记忆。直接杀死的话可入手“パスカルのコア”。但建议玩家选择“记忆を消す”，之后再回到村子时就可以从パスカル处购买到武器升级所需的素材“机械生命体の头”。

9S 支援路线

9S 从营地醒来后前往之前与夏娃战斗的地方，这里出现了一座白色巨塔。调查巨塔入口，入侵失败。再调查周围的小塔，出现新的任务提示。

传送到森の城 ：前，前往资源回收装置。这座塔只需要消灭每一层的敌人，就可以持续往上爬。塔一共有 6 层，其中第三层会出现自爆敌人，第四层无战斗，第六层消灭两个敌人后就可破坏核心了。剧情后调查倒在一旁垂死挣扎的机械生命体，结束其生命。

传送到水没都市 ：沿岸。这座塔中没有实体敌人，成功入侵每一层的宝箱就可以启动电梯。抵达最上层后靠近核心会进入 BOSS 战。这个敌人的攻击方式与亚当基本相同。

传送回反抗军营地，找双子少女进行修复。然后传送到游园地废墟，原本的歌剧院变成了资源回收装置。

先不要去装置处，前往之前打战车的地方，在尸体处可以捡到“A150 ：ヴォルト”。

进入装置内，切换角色。



A2&9S 共同路线

操作 A2 也前往游园地废墟。

角色切换回 9S。开启第一层的宝箱后消灭全部敌人。二、三层同样是大量敌人，第四层无战斗。

顶层需要面对 9S 的地勤 21O。首先用射击攻击破坏掉光球，之后才能攻击到 21O 的本体。这场战斗推荐不要使用入侵，直接与 21O 交手的话可以听到 21O 的告白。

胜利后操作角色切换成 A2，打另一个机械生命体（其实就是二周目开始时操作过的小机械它哥哥），注意回避电击即可。

操作 9S 前往白色巨塔。先调查周围 3 座小塔，放入钥匙后入侵解锁。然后尝试入侵主塔系统。

坚持战斗一会儿，红发双子少女会来帮忙。入侵成功后，进入塔内。一直往前走，需要打倒一大批 2B 原型体。

操作 A2 进入塔内，直走会来到图书馆中。调查书架上的光斑可以入手资料。下层有一本，上层有两本。全部调查完后返回下层出现剧情。

操作切换成 9S。入侵自己的系统清除病毒。打倒全部敌人后入手“【极秘】ヨルハ部队废弃について”。

继续前进，打倒数台飞行器后，登上残留的飞行器。

紧接着就要操作 A2 攻打 BOSS コウシ。场地较小 视野也比较受限。建议开狂暴模式快速解决。

之后继续前进到下一个场地，调查操作盘进入入侵状态。这场战斗多用射击攻击，不断消灭敌人直至对方数据饱和。敌人就会开始自相残杀，等到只剩下最后一名敌人时将其打倒即可。

回到现实后，接下来的这场战斗是在 A2 和 9S 之间交替进行的。A2 是平台战攻打コウシ，9S 是空战，攻打ロウシ。每打掉一定血量就会换人。

在最后的平台上，コウシ和ロウシ会合体。依旧是 A2 和 9S 轮流操作，场面会变得很混乱。好在这个阶段也没啥难度，速战速决吧。



最后需要玩家分别选择 A2 或是 9S 来与对方绝杀。

操作 A2 时通关会出现入侵画面，走到尽头，剧情后获得 C 结局。

操作 9S 的话胜利后获得 D 结局。

无论第一次选择谁，通关后选择章节“Ch.17-11 ：ヨルハ计画最终段阶”都可以再用另一个角色获得相应的结局。

入手 C 结局和 D 结局后，重打一遍任意结局，在最后的 STAFF 表中就会出现两个对话选项 ：

1. ポッドからの停止要请を许可しますか？

2. それでも彼らの生存を望むか？

全部选择“はい”就会进入弹幕游戏，玩家控制小飞机攻击掉落的 STAFF 表。同样是受伤三次就会 GAME OVER，中途出现的“SQUARE ENIX”标示是 check point。死亡一次后系统会提示是否要联网，选择联网模式，之后对于系统提出的问题全部选择“いいえ”，连续 5 次之后就会出现提示是否接受玩家 XXXX（其 ID）的帮助，选择“はい”，接下来的剧情就请玩家们自行感受吧。

STAFF 表结束后，POD153 会询问玩家是否有什么话想对其他玩家说，这里选择“何もない”就会回到保存画面，并获得 E 结局。建议玩家先做这个选择。

之后可以退出游戏将存档备份到 U 盘上。然后重打 STAFF 弹幕表。

通关后，POD153 的第一个问题，选择“传えたい事がある”，留言就会出现在玩家的尸体上。



接下来的问题全部选择“はい”的话，将以删除主机内游戏存档为代价，上传玩家数据。玩家的数据将会以僚机的形式出现在其他玩家最后的 STAFF 弹幕游戏中，相对的，玩家本人将获得一个空白的存档和一个全新的起始画面。

其他结局达成条件

游戏中除了 ABCDE 五个算是正常的结局之外，还有 F ~ Z 一共 21 个只能算是 GAME OVER 的不正常结局，而有一个奖杯就是要求达成全部这些结局，具体的完成方法如下。

F 结局 mission [F]ailed

章节 Ch.01-03_2 ：超大型兵器战 9S 空中战

达成条件 B 路线序章最后打超大型兵器エンゲルス，9S 被打成重伤进入了修复模式的时候，限时 3 分钟内没有完成视觉和听觉的自我修复。

G 结局 han[G]ry for knowledge

章节 Ch.01-01_2 ：9S 防空システム解除

达成条件 2 周目刚开始操作 9S 准备去接应 2B 的时候，不搭乘飞行单元而是跑到别的地方去。

H 结局 a mountain too [H]igh

章节 Ch.05-02 ：超大型兵器の来袭

达成条件 第一次去到パスカル村并且帮他们和反抗军基地交换完物资之后，超大型兵器袭击废墟都市，此时不去废墟都市那边确认情况而是往游乐场方向走。

I 结局 no [I] in team

章节 Ch.08-01_2 ：2B アダム战

达成条件 2B 在“复制された街”杀死亚当之后，无视倒在地上的 9S 跑掉。

J 结局 bad [J]udgment

章节 Ch.09-01_2 ：2B 机械生命体动向调查

达成条件 2B 前往工场废墟跟パスカル汇合之后，杀死带路的司祭。

K 结局 aji wo [K]utta

章节 任意

达成条件 在太空船遗迹里第二次打败亚当和夏娃之后，会收到ジャッカス的邮件（就是在沙漠营地让 2B 帮她的研究收集战斗数据的家伙），去跟她对话后得到一条鱼“アジ”。吃掉这条鱼就能进入结局。

L 结局 [L]one wolf

章节 Ch.10-01_3 ：2B レジスタンスキャンプ救援

达成条件 第十章 2B 从废工场出来之后机械生命体会袭击反抗军的营地，回去营地触发机械生命体啃人的剧情之后不开战，转而调头离开营地。

M 结局 break ti[M]e

章节 Ch.14-03 ：A2 パスカルの救援要请

达成条件 C 路线，A2 收到パスカル村子求救的时候，不前往救援而跑到别的区域闲逛。

N 结局 [N]o man's village

章节 Ch.05-01 ：パスカルの村

达成条件 第一次到パスカル村子的时候把村民全灭。

O 结局 just y[O]u and me

章节 Ch.11-02 ：9S 防空システムハッキング

达成条件 C 路线开头操作 9S 的时候，不去黑对方的防空系统或者黑了之后不跟 2B 汇合，跑去别的区域。

P 结局 corru[P]tion

章节 Ch.11-06 ：2B 最期

达成条件 C 路线，2B 感染病毒之后没能跑到目的地，病毒感染率达到 100%。

Q 结局 [Q]uestionable actions

章节 Ch.11-07 :9S 别离

达成条件 2B 感染病毒走到了商业设施废墟之后，9S 不去跟 2B 汇合而是往其他地方走。

R 结局 mave[R]ick

章节 Ch.14-05 A2 子供达

达成条件 C 路线，A2 跟パスカル逃到了工场废墟里面，在跟パスカル对话前杀光所有在场的其他小机械生命体。

S 结局 city e[S]cape

章节 Ch.17-1 :9S "塔" へ向かう

达成条件 C 路线，9S 取得了三个认证钥匙之后入侵塔，デボル和ポポル前来救援之后不管她们俩跑掉。

T 结局 fa[T]al error

章节 任意

达成条件 将中枢芯片 "OS チップ" 拆下来死亡。

U 结局 deb[U]nked

章节 任意（BUNKER 基地还存在的前提下）

达成条件 在 BUNKER 基地上自爆。

V 结局 reckless bra[V]ery

章节 Ch.17-1 :9S "塔" へ向かう

达成条件 デボル和ポポル两人战死了 9S 都还没黑进主塔。

W 结局 broken [W]ings

章节 Ch.01-01_1:2B 空中战

达成条件 A 路线序章开始，2B 在飞行器上被击落。

X 结局 time to rela[X]

章节 Ch.11-06 :2B 最期

达成条件 中了病毒的 2B 走到了商场废墟之后，切换到操作 A2，不战斗丢下 2B 离开。

Y 结局 head[Y] battle

章节 第八章之后

达成条件 支线任务 "エミールの决意" 中打 Lv99 的エミール，打到最后它会自爆，眼睁睁看着自爆倒计时结束不去阻止它。

Z 结局 over[Z]ralous

章节 Ch.14-01 :A2 燃料用滤过フィルターの补给

达成条件 在反抗军门口外面遇到被机械生命体袭击的パスカル，帮他解围之后选择不放过他 "パスカルを许さない"，结束对话后把他杀死。

快速刷钱大法

首先要通关一次，即打完三周目。

选择章节 "Ch.04-02 :战车型机械生命体战"，记得游园地有个卖素材的商人吗（进入游园地后前往右侧的小门内）？到它那里把所有的素材都按照 99 个的数量买下来。

然后去存档点保存。选择章节 "Ch.14-03 :A2 パスカルの救援要请"，再将刚才购入的全部素材卖掉。

如此一来只需不到 4 分钟时间就可以入手 210 万，是最快的刷钱方法。

初期本金不够的时候可以先少买一些。

另外，打倒金色的机械生命体可以入手 "机械生命体のコア"，一个可以卖 22500 块钱。

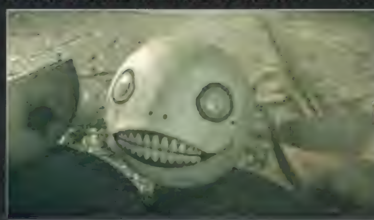
▲素材商人所在位置。

练级方法

较为轻松的练级方法可以去沙漠团地，第一次亚当全裸出现那个地方，那里会无限出现杂兵。身上装上 "取得经验值 UP"、"ドロップ率 UP"、"オ - ト HP 回复"、"击破 HP 回复"、"攻击 HP 回复" 这些芯片，然后调成 EASY 难度开自动模式战斗，然后基本上就能放置 PLAY 了。这个方法同样适用于早期刷钱。

エミ - ル商店

剧情推进到前往森林地带，在森林地带入口的商店废墟里首次遇到エミ - ル，之后在废墟都市通往沙漠那边的空地里会遇到高速飙车的エミ - ル，用 POD 的射击把它截停之后跟它对话就能在它的商店中购物了。此后エミ - ル会随机出现在废墟都市各个地方飙车，不过可以在大地图上找到它的位置。エミ - ル的商店有 4 套商品列表，每次遇到它会随机贩卖其中一套商品，具体可以从它飙车的速度来推测出卖的是什么。四套商品分别如下



芯片

名称	价格(G)
近接武器攻击力 UP+3	3500
ダウン攻击力 UP+3	3500
クリティカル UP+3	20000
射击攻击力 UP+3	3500
ク-ルダウン高速化 +3	20000
物理ダメ-ジ轻减 +3	3500
射击ダメ-ジ轻减 +3	3500
连续ダメ-ジ防止 +3	3500
HP 最大值 UP+3	3500
攻击 HP 回复 +3	3500
击破 HP 回复 +3	20000
オ-ト HP 回复 +3	20000
回避行动距离 UP+3	3500
移动速度 UP+3	3500
ドロップ率 UP+3	3500
取得经验值 UP+3	20000
冲击波 +3	20000
濒死时攻击力 UP+3	3500
ダメ-ジ吸收 +3	3500
リベンジ +3	3500
再起动 +3	20000
オ-バ-クロック +3	20000
耐冲击制御 +3	3500
カウンタ-+3	3500
挑发强化 +3	3500
チャ-ジアタック +3	3500
オ-トアイテム +3	3500

素材组合

名称	价格(G)
錆びた块	112
凹んだ金属板	1125
チタン合金	2250
坏れたゼンマイ	112
歪んだ针金	112
伸びたコイル	112
坏れた回路	112
磨り减ったネジ	1125
小さな齿车	1125
錆びたボルト	1125
つぶれたナット	1125
凹んだソケット	1125
切れたケ-ブル	1125
坏れたバッテリ-	1125

武器＋素材

名称	价格
三式拳镯	20000
天使の圣翼	25000
形状记忆合金	11250
新品のネジ	11250
大きな齿车	11250
绮丽なナット	11250
顽丈なソケット	11250
绮丽なケ-ブル	11250
大きなバッテリ-	11250
衣装着脱モジュ-ル	10000

高级芯片

名称	价格
近接武器攻击力 UP+6	10000
ダウン攻击力 UP+6	10000
クリティカル UP+6	50000
射击攻击力 UP+6	10000
ク-ルダウン高速化 +6	50000
物理ダメ-ジ轻减 +6	10000
射击ダメ-ジ轻减 +6	10000
连续ダメ-ジ防止 +6	10000
HP 最大值 UP+6	10000
攻击 HP 回复 +6	10000
击破 HP 回复 +6	50000
オ-ト HP 回复 +6	50000
回避行动距离 UP+6	10000
移动速度 UP+6	10000
ドロップ率 UP+6	10000
取得经验值 UP+6	50000
冲击波 +6	50000
濒死时攻击力 UP+6	10000
ダメ-ジ吸收 +6	10000
リベンジ +6	10000
再起动 +6	50000
オ-バ-クロック +6	50000
耐冲击制御 +6	10000
カウンタ-+6	10000
挑发强化 +6	10000
チャ-ジアタック +6	10000
オ-トアイテム +6	10000





全武器取得方法

小型剑

名称	取得方法
信义	C 路线水没都市资源回收ユニット（魂之箱）第二层，从升降梯出来之后右边的宝箱里面
铁パイプ	废墟都市和水没都市之间连接的地下水道钓鱼获得
百兽の剑	反抗军基地武器商店购买获得
不死鸟の短剑	传送点“废墟都市：铁塔”附近有条吊桥的峡谷，在峡谷最底下的宝箱中
古之霸王	反抗军基地武器商店购买获得
四〇式战术刀	支线“贈り物”奖励获得，该支线的完成方法可以参考下文
三式战术刀	在デボル或ポポル的商店购买
白の契约	2B 初期装备
黒の誓约	9S 初期装备
ヨルハ制式钢刀	完成支线“11B の形见”取得，接支线的时间和地点是第一次打过了沙漠区域之后，在 BUNKER 基地上跟 16D 对话，之后前往工场废墟，在 2B 最初打败巨大机械手臂跟 9S 首次相遇的地方能找到 11B 的遗骸，之后回去跟 16D 报告就能完成支线并得到武器
机械生命体の剑	パスカル村机械生命体经营的武器店购买
エンジンブレ-ド	工场废墟地下区域，从终端机“工场废墟：格纳库”出来继续前进一段距离后会到达第一条有压碎机的传送带，要先想办法上压碎机的上面，具体方法是进去传送带尽头的房间，从左侧的门绕出来，沿着楼梯往上走，到上面第一个平台的时候会看到旁边护栏有一个缺口，从这个缺口跳出去就能到达压碎机上方，踩着这些压碎机走到尽头的房间里就能找到
ひのきのぼう	“森之城：前”传送点附近，在城堡正前方悬崖的对面有三座石门，最远那座门前面有一根倒塌的柱子，利用这跟柱子跳到石门上，然后沿着其他柱子跳到悬崖边的石门上方，从上面的宝箱能找到

大型剑

名称	取得方法
百兽の剑王	反抗军基地武器店购买
铁块	水没都市隐藏采集点，需要利用探测器“A170：スキャナ-”才能找到
双子の牙	具体位置可参考下文的地图，留意地图里终端机“沙漠地带：マンモス団地”的相对位置，在地图中的位置能见到一栋外墙有楼梯的建筑物，楼梯上面的宝箱就能拿到
不死鸟の大剑	“废墟都市：工场废墟附近”传送点附近，游戏最初 2B 和 9S 乘坐飞行单元来到废墟都市降落点的大楼上，楼顶一间空房子侧边角落里的宝箱能找到，不过要黑客能力才能打开
四〇式斩机刀	完成支线“デ-タ解析の鬼·贰”奖励，支线完成方法可参考下文
三式斩机刀	デボル或ポポル的商店购买
白の约定	2B 初期武器，不过序章之后会丢失，要回去工场废墟打 BOSS 战的断桥边上才能找回
黒の血盟	从传送终端“沙漠地带：キャンプ”出来往沙漠方向前进，贴着地图右边走可以来到一个悬崖峭壁，脚下其实有一个地下空洞，进入地下空洞在深处会发现一座上锁的门，用 9S 的黑客能力解锁后进去就能找到
机械生命の斧	在パスカル村机械生命体经营的武器店购买

枪

名称	取得方法
百兽の双枪	“森の城”的宝箱里面
不死鸟の枪	沙漠地带隐藏采取点，需要利用探测器“A170：スキャナ-”才能找到，搜索方法是先传送到“沙漠地带：中央”,地图上能看到一个白色的圆形区域，开着搜索沿着这个圆形的边沿走就能找到，大致位置可参考下文的地图，注意中央和油田两台终端机的相对位置
四〇式战术枪	完成支线“里切りのヨルハ”，这个支线是读取司令的邮件触发，之后地图上会出现三个标记区域，22B 和 64B 会随机出现在其中一个地方，找她们出来并打败她们就能完成
草原龙骑枪	从传送终端“森林地带：中央”出来走到外面的大瀑布处（注意森林地图有两个瀑布，这里是靠近传送点那个），沿着瀑布的河流走到下游一个悬崖边上往右拐，进入旁边的山洞，能从洞口附近的宝箱中找到
王位篡夺者の枪	完成支线“沙の遗产”

名称	取得方法
三式战术枪	在水没都市，斜着插在水里最大的那栋楼，往对面一栋楼的楼顶跳过去，位置可参考下文的图片。不过距离太远了，直接跳跃是无法过去的。首先要在身上装备芯片“移动速度 UP”将速度提升 20%（最大值），剩下的格子将身上有的“回避行动距离 UP”都装上去，这样才有机会跳到对面。跳跃的动作也有些讲究，笔者的方法是：从平台边沿冲刺跳出→长按 × 键接浮空攻击→两下普通攻击→跳跃→空中冲刺→浮空攻击。（具体顺序可以改变，但总的来说要使出两次浮空攻击才有足够的距离到达对面）
白の矜持	从废墟都市穿过地下水道前往游乐场的时候，地下水道里有两条楼梯，一条是通往游乐场，另一条是通往一个密闭的森林空间，在这个空间里面可以找到
黒の倨傲	工场废墟地下区域，由于要用到黑客的能力所以得 9S 去拿，通过了第一条压碎机道路之后从尽头房间左侧的门出来，沿着楼梯往上走来到一条有很多杂兵的传送带，从传送带右端尽头出来之后爬上传送带的上层，从上面回到传送带的左端就能见到一间被锁起来的房间，黑掉门锁之后进去就能找到武器
机械生命体の枪	在パスカル村机械生命体经营的武器店购买

拳

名称	取得方法
素手	初期拥有
四〇式拳镠	反抗军基地终端机旁边的宝箱里，要用黑客能力解锁
天使の圣翼	エミ－ル的商店购买
恶魔の污牙	游乐场打完歌姬之后，从舞厅出来能在楼梯背后找到升降机，乘坐升降机到最底下的区域黑掉宝箱就能拿到
三式拳镠	エミ－ル的商店购买
机械生命体の头	洗掉了パスカル的记忆之后，前往パスカル的村子找他购买
白之哀哭	取得草原龙骑枪那个洞穴的上方，不过要绕比较远才能到，先从另一个瀑布(离中央传送点较远，里面有门那个)开始沿着河流走到下游的悬崖边上，往右走，沿着岩石路往高处走，一直走到尽头，这样就会来到草原龙骑枪所在的瀑布河上方，跳过瀑布河到对面，从一颗树里面的祭坛可以找到(树外面有敌人把守)
黒の恸哭	森の城里找到正宗，成功将一把武器升到 Lv4（某些武器不会触发），对话结束后正宗会把这个武器交给玩家
エミ－ルヘッド	完成支线“エミ－ルの决意”

不死鸟の枪



三式战术枪



双子之牙



白之哀哭&草原龙骑枪



▲从地图上看两把武器的位置是一样的，但是不在同一层。

白之哀哭取得路线



武器相关的支线详解

支线“贈り物”

需要完成前置支线“通讯环境故障”，如果是选章模式开始的话建议从章节 Ch.06-01 开始，回到地面去パスカル的村子询问了情况之后(后面的路建议用步行)靠近“废墟都市：工场废墟附近”这个传送终端的时候会收到 6O 的联络，读了邮件之后去指定地点“废墟都市：中央”传送终端附近清扫掉所有杂兵，最后调查传送终端就能完成任务，从邮件中取得奖励。

之后步行回去反抗军基地会收到一封邮件，读取邮件就能触发支线“贈り物”。前往“沙漠地带：油田”附近能找到“沙漠バラ”(沙漠玫瑰)。之后回去终端机读取邮件就能得到奖励。

支线“データ解析の鬼・贰”



触发这个支线支线要完成前置支线“データ解析の鬼”，这个支线触发条件是 9S 线回去 BUNKER 基地司令部找 21O 对话之后，到废工场指定地点进行调查，离开工厂回去终端机那里读邮件领取奖励就能完成，过一段时间之后 21O 就会再次发来任务委托“データ解析の鬼·贰”，读取邮件确认任务内容，之后去“沙漠地带：マンモス团地”，在标记的区域里面调查采集点，找到“坏れたおもちゃ”、“污れた家计簿”、“小さな靴”三件道具就能完成委托，最后到终端机的邮件确认奖励就能完成支线。

支线“沙の遗产”

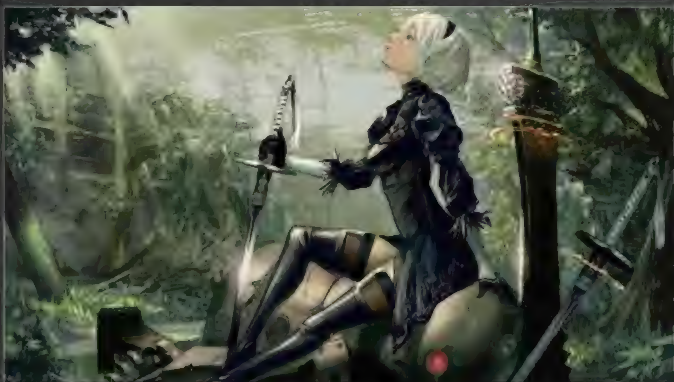
在大沙漠里面跟一个反抗军的机器人对话可以接到支线，他会委托玩家在沙漠中找出 4 件遗产，遗产全部隐藏在沙漠里面，需要装备探测器才能找到，大致位置可以参考下图红圈。找到 3 个之后回去向委托人汇报，之后第四个遗产才会出现，具体在蓝色圈的位置。找齐 4 个遗产回去汇报就能完成支线。



奖杯列表

杯种	名称	取得条件
白金	最期の言叶 /Final Words	取得其他全部奖杯
铜杯	苏る身体 /Resuscitated Body	剧情奖杯，完成序章
铜杯	荣华の痕迹 /Vestiges of Prosperity	剧情奖杯，到达废墟都市
铜杯	おめでとうございます！元气な男の子ですよ！/It's a Healthy Baby Boy!	剧情奖杯，完成沙漠地带
铜杯	またのご来园お待ちしております....../We Await Your Next Visit	剧情奖杯，完成游园地废墟
铜杯	创造と叛逆 /Creation and Insurrection	剧情奖杯，完成エイリアンシップ
铜杯	机械达の王国 /The Mechanical Kingdom	剧情奖杯，完成森の城
铜杯	海原の支配者 /Ruler of the Deep	剧情奖杯，完成水没都市
铜杯	ヒトに憧れるモノ达 /Those Who Love Humans	剧情奖杯，完成复制された街
铜杯	铁の魂 /Iron Soul	剧情奖杯，完成工场废墟
银杯	战いの终わり /One Battle Ends	达成 A 结局
银杯	战いの始まり /A New Battle Begins	达成 B 结局
铜杯	愿い /Final Wish	剧情奖杯
铜杯	复雠の刃 /Treacherous Blade	首次操作 A2
铜杯	さよなら、パスカル /Farewell, Pascal	剧情奖杯（实现パスカル最后的愿望）
铜杯	正义 /Justice	停止所有资源回收单元（剧情奖杯）
铜杯	罪と罚 /Crime and Punishment	剧情奖杯（读完デボル和ポポル的记忆）
银杯	旅立ち /Leaving for the New World	达成 D 结局
银杯	美しき世界 /Beautiful World	达成 C 结局
金杯	未来への意思 /The Minds That Emerged	达成真结局（E 结局）
铜杯	缲り返される死 /The Circle of Death	回收自己的义体
银杯	资源は大切に /Cherish Our Resources	回收义体 100 个以上
铜杯	初めてのお使い /First Errand	首次完成支线任务
银杯	必杀仕事人形 /The Mercenary	支线任务达成率达到 80% 以上
铜杯	情报を制する者 /Information Master	档案收集率达到 80% 以上
铜杯	敌を坏すだけの简单なお仕事です /Destruction is My Job	个体データ（个体信息）收集率达到 80% 以上
铜杯	チップコレクタ -/Chip Collector	收集到 80% 以上插件芯片
银杯	兵器マニア /Weapons Maniac	获得全部 POD 程序(ポッドプログラム)
铜杯	こだわりの仕事道具 /Tools of the Trade	任意一把武器强化到最高等级
银杯	无机なる刃 /Inorganic Blade	全部武器强化到最高等级
银杯	最强支援兵器达 /Supreme Support Weapons	全部三台 POD 机器人强化到最高等级
铜杯	战斗はあんまり得意じゃないんですよ....../Fighting's Not My Thing	首次进行黑客入侵

杯种	名称	取得条件
铜杯	これがスキャナ-モデルの力です！！/A Scanner's Power	通过黑客入侵击破 100 个机械生命体
银杯	ロボをもってロボを制す /Machines vs. Machines	通过遥控操作击败 50 个机械生命体
铜杯	憎悪の力 /The Power of Hate	A2 的狂暴模式击破 50 个敌人
银杯	空の支配者 /Ruler of the Skies	驾驶飞行单元击破 255 个敌人
银杯	采取王 /Harvest King	在隐藏采取点采取 10 次
铜杯	ポッドハンタ -/Pod Hunter	找出全部三台 POD
银杯	感情は持たなくても欲はあり /Desire Without Emotion	持有金钱超过 10 万 G
铜杯	动物ライダ -/Animal Rider	乘坐动物移动 5km
铜杯	钓り名人 /A Round by the Pond	钓 20 种类的鱼上来
铜杯	ヤメテ！杀さなイデ！ /Wait! Don't Kill Me!	打爆 10 台无敌意的 NPC 机械生命体
铜杯	何をしているのですか？ /What Are You Doing?	偷窥 2B 姐姐秘密的地方 10 次
铜杯	いや、别にいいけど....../Not That I Mind...	让 9S 的衣服处于那啥的状态持续游玩 1 小时（不累加）
铜杯	よってらっしゃい、みてらっしゃい /Come Take a Look!	首次使用エミ-ル的商店
金杯	悪い子にはお仕置きが必要ですね....../Naughty Children	击败エミ-ル
铜杯	超越者 /Transcendent Being	达成全部结局
铜杯	月の泪 /Lunar Tear	找出所有月之泪



众编讨论

购买奖杯，是否可取？



六等星

为了展现游戏的全部内容并且提高玩家在游戏中获得的成就感，游戏中引入进了成就奖杯的概念。其出发的本质是好的，虽说现在的发展方向有点奇怪，倒也深得一部分玩家的喜爱，甚至为之着迷。而《尼尔 自动人形》这次以如此简单粗暴的方式来获得奖杯，从本人奖杯玩家的角度来说十分支持的。首先购买奖杯的前置条件是三周目通关，既然三周目通关了，那么游戏索要展现的内容也已经完全输出给了玩家，那么展现游戏全部内容的任务其实已经完成了，剩下那些消磨时间的奖杯花钱购买也并无不可。

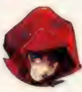
或许现在出现了许多花钱请代打的玩家，纯粹为了奖杯而奖杯，游戏剧情，体验毫不在意。但这也不能全怪玩家。玩家虽然没有尽到玩家体验游戏的责任，但一部分原因也是由于如今游戏厂商对奖杯设置太过恶意的结果，尤其是那些毫无意义的重复劳动型和看运气型奖杯，除了浪费玩家的时间外毫无意义。《尼尔 自动人形》这一次购买奖杯的措施就像一记耳光，打在了那些购买奖杯的玩家以及恶意设置奖杯的厂商脸上。



余烬

关于本作中出现买奖杯的设定是好是坏这个问题，其实个人并不在乎，因为我是属于那种会把一款游戏的所有可玩内容全部玩完，但不会刻意去打奖杯的那类人。所以，当游戏的商店中出现了可供购买的奖杯时，我的选择是无视它。与其花时间去刷钱买奖杯，我还不如去把游戏的隐藏要素打出来。

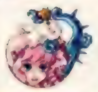
虽然不会去使用这项功能，但个人并不反感，毕竟这也算是游戏制作组提供给玩家的一项服务，多一种选择总比没有强。至于当买奖杯这项服务被其他游戏广泛地借鉴，从而对奖杯圈的生态产生影响这一担忧，个人觉得完全没有必要。首先，由于本作多周目多结局多支线的设定才会出现买奖杯的服务，这并不是任何游戏都能随意复制粘贴的；其次，对于厂商来说，奖杯的设置本身就是一种延长游玩时间的方法，如果能直接用游戏中的货币快速购买，那反而会减少游玩时间，聪明的游戏厂商们可不会采取这种笨方法。



宇宙人

以我的观点来看，可以买奖杯的设定其实就跟文字游戏可以 Skip 了拿白金是一个道理。两者之间有一个共通点，那就是在“游戏规则”默许的前提下达成了白金，但不要求执行者达成原有的条件或体验应有的过程。虽然“游戏规则”默许，但我个人并不喜欢这种设定。奖杯的意义是什么？我认为并不是一种纯粹收集品，而是一种证明，一个玩家的努力，又或者玩家对游戏付出的爱的证明。所以奖杯无论设置得复杂还是简单，枯燥还是有趣，都可以认为是厂商对玩家的考验。就像隔壁历来以繁琐麻烦而闻名《战争机器》成就，完全就是“没爱就没资格拥有”的最好诠释。如果奖杯可以通过“买”这种简单粗暴的手段来完成，那它的意义何在？对达成了考验的人谈何“公平”？退一步来讲，如果担心要玩家拿不拿得到这些奖杯，何不直接把奖杯设置得简单无脑一些？

本作其实是一款很出色的游戏，不仅在剧情和演出上，作为一个踏踏实实地打到即将白金的玩家，我可以拍胸口地说本作的支线剧情以及隐藏要素也是非常有意思的。奖杯设置本身也没有刻意刁难玩家的地方，体验完全部内容之后白金也会自然而然地入手，所以根本不需要买奖杯这种设定，毕竟没打完的人，何来拥有的“资格”？



八重樱

当初 SE 公布《尼尔》新作将会由白金来制作时我就心里一凉。白金的游戏，谁打谁知道，想要拿到白金，对于我这种“虽挚爱动作游戏但其实是个手残”的玩家来说那简直就是不可能完成的任务。而从 DEMO 的体验来看，只要加一个“困难模式通关”的杯，基本我就可以彻底死了白金《自动人形》这心思了。然而我真是万万没想到，游戏里居然能花钱买奖杯从而白金，而且一个杯只要 5W 块，对于 4 分钟就能赚到 210W 的游戏来说，这设定真叫人哭笑不得。

我一直觉得，一套好的奖杯设计，不但应具备一定的难度，更是要带领玩家体验到游戏方方面面的乐趣。而为了降低白金难度从而采用如此简单粗暴的手段，着实不像是《尼尔 自动人形》这款蕴含了丰富内容的游戏会干出来的事情。每当你花掉一次 5 万块跳出一个奖杯时，你就少了一份独特的游戏体验。但我转念一想，恐怕这也是监督横尾太郎的性格体现之一吧，他并不在乎你能否挖掘到游戏中多少隐藏起来的内容，哪怕那些分支剧情催人泪下撼人心魄。如果你只是为了奖杯而去做这些任务的话，他宁愿你直接花钱去买奖杯而不要浪费时间在对你而言无意义的行为上。但如果你是真心喜爱这个游戏并沉迷于其中，那么购买奖杯的设定自然没有吸引力可言。

这就像是人与人之间的缘分，与其强求，不如顺其自然。





一周目通关时间：5小时左右
白金所需时间：30小时左右
本文对应游戏版本：1.00

文 秋沙雨　美编 蚊子

遥かなる時空の中で3 Ultimate

遥远的时空中 3 终极版		Koei Tecmo	PSV
遥かなる時空の中で 3 Ultimate		文字冒险	日版
2017 年 2 月 23 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 7800 日元			

“《遥远的时空中》系列”是“新罗曼史”系列的第二部系列作品，其中的第 3 部作品更是在系列里有着持之以恒的人气。本作是 PSP 版《遥远的时空 3 with 十六夜记 爱藏版》的重制作品，当中包含了游戏本传以及资料片《十六夜记》的内容。在游戏系统方面本作保持着原汁原味的质量，而最大的卖点则是由原作声优阵容重新收录的全语音剧本以及由水野十子老师重新绘制的大量 CG。

系统详解

操作指引

●对话与移动

键位	功能
○	确定
×	取消/返回
□	查看小词典/查看地图情报/查看五行关系表
△	打开菜单
L	切换角色/隐藏文本框
R	切换角色/跳过对话
L+△	快速存档
L+□	快读读档
L+○	自动进行剧情
方向键/左摇杆	移动选项/进行移动
START	打开对话历史/跳过过场动画/查看协力技
SELECT	查看帮助
背面触控板	查看人物情报
L+R+SELECT	返回主页面

●战斗

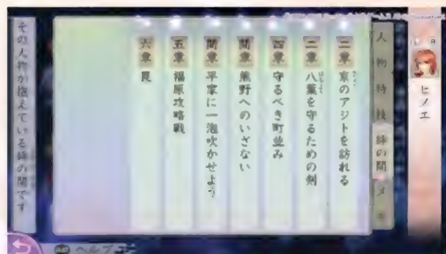
键位	功能
○	确定
×	取消/返回
□	查看五行关系表
L	转动圆阵
R	转动圆阵
方向键	移动选项
START	查看协力技
SELECT	查看帮助
L+R+SELECT	返回主页面

菜单

人物情报



触碰 PSV 的背面触碰板或者打开菜单选择“情报”→“人物情报”后就可以查看可入队角色的讯息（包括曾经入队不过当前不在队伍里的角色）。

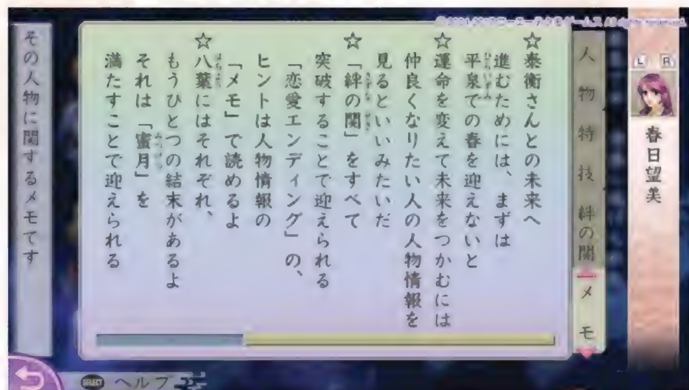


“人物”一栏可以查看角色的参数、与神子的羁绊解锁情况、与队友的羁绊等等。

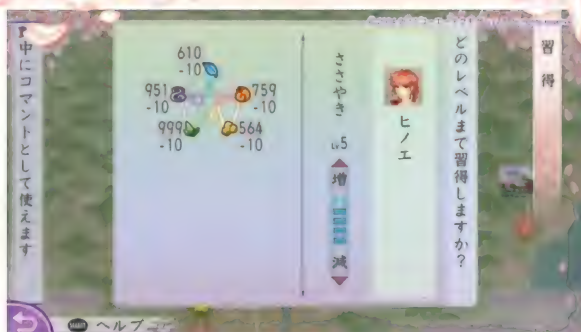
“特技”一栏可以查看角色目前已经学到的术和特技。

“绊の关”一栏可以查看攻略该角色的羁绊事件触发情况以及各羁绊事件所在的章节。

“メモ”一栏可以查看角色攻略的情报



特技与术



角色的特技可以通过战斗或者触发事件来解锁，之后通过消耗战斗胜利获得的五行之力来学习或者升级，消耗角色的集中力（可以视为一般 RPG 游戏里的 SP 数值）。

学习或升级特技需要消耗五行之力，特技本身的解锁以及等级上限的解锁条件各有不同，有的可以直接通过不断战斗来解锁，有的则只能是在某段剧情里触发对应事件之后才会解锁特技的等级上限。每个特技的最高等级上限都为 5。

特技分为被动和主动两种类型，被动型的特技除了会提高角色的参数（增加气力上限、增加攻击力等等），还会提升角色对特定异常状态的耐性或者是提高回避率。主动型的特技则是在战斗时轮到该角色行动的时候能够使用的技能，这类技能多种多样，而且每个角色的技能也不尽相同。



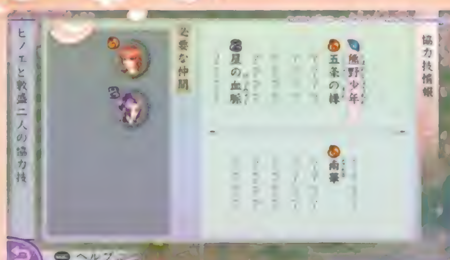
回复类的技能除了可以在战斗时使用之外，在地图上进行移动时也可以打开菜单来使用特技进行回复。



在战斗里可以使用的除了特技之外还有术，术没有等级设定，不过伤害值会受到角色的参数以及一些被动型技能的影响。术的解锁除了需要凑齐对应属性的队友之外，还需要让他们与神子的羁绊值达到对应的数值之后才能够使用，而且也会消耗角色的集中力。

和特技一样，一些术只能是在某段剧情里触发对应事件之后才会解锁。

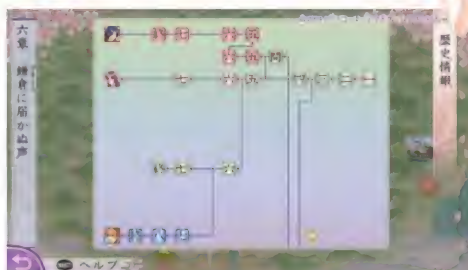
协力技



协力技是 2 个或 2 个以上出战的队友所使用的技能，习得条件是使用协力技的队友之间的羁绊达到 1 格或者 2 格，然后在特定章节的特定事件里选择对应的选项时才能够解锁。

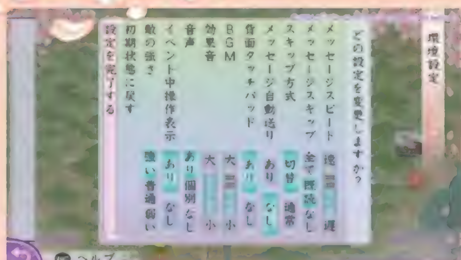
使用协力技也会消耗角色的集中力，不过和术不同的是协力技不需要经由神子来发动。

历史路线



在历史路线界面里玩家可以看到已经攻略过的路线，不过角色的十六夜结局路线不会记录在其中。

系统



在系统设置里可以对游戏系统进行一些调整，例如调整对话时文字的出现速度、调整跳过剧情时是选择跳过已读的部分还是跳过全部文本，也可以选择是否保留 PSV 背部触屏板的快捷键，同时还能设定战斗的难度。

地图



这是系列首次采用走格子式的地图，玩家在地图上移动没有任何限制因素（在第 1 作和第 2 作里有移动次数限制）。

剧情的每一个章节都对应一张地图，主线的目的地会以紫色的光晕进行标示，而有白色光晕的地点则是可以让队伍全员的气力与集中力全回复的据点。

在地图移动时按下□键可以自由查看各个格子与地点的名称，当玩家移动到一些地点或者特定的格子上后会出现队友头像的标示或者是“？”标示，表示这个地点会触发该角色的羁绊事件或者特殊剧情，有一些羁绊事件是玩家选择之后才会触发，有一些则是当玩家移动到该地点之后自动触发。

地图上会随机出现五种颜色的火焰，这些是杂兵战的标示，当玩家移动到这些有火焰的格子上时一定几率会触发杂兵战，如果使用**ヒノエ**的特技“遁甲”的话就不会遇敌。火焰对应的属性决定了战斗开始后敌人的属性倾向。这也方便玩家刷五行之力时能够找到对应属性的敌人。

战斗



本作的战斗是回合制，一方行动完之后轮到另一方。当神子的气力（可以视作一般 RPG 游戏里的 HP）为 0 的话就会战败，在特定战斗或者是 BOSS 战里战败的话就会 GAME OVER。

在我方行动时最先选择行动的是主角，主角有两个特色，一个是能够和队友使用术，一个是能够使用“应援”来在战斗中为队友回复集中力（回复量的多少取决于对应的特技等级）。如果选择使用术的话，和主角一起攻击的队友在本回合内就无法进行操作，其他没有和主角一起使用术的角色就能够进行其他行动，例如使用自己专有的特技，或者是和另外的队友使用协力技等等。

战斗胜利之后，在战斗时做出过行动的角色（无论是攻击、防御还是回复）与神子的羁绊、与相邻队友的羁绊就会增加，相应的，如果选择逃走或者是杂兵战战败的话羁绊就会减少。

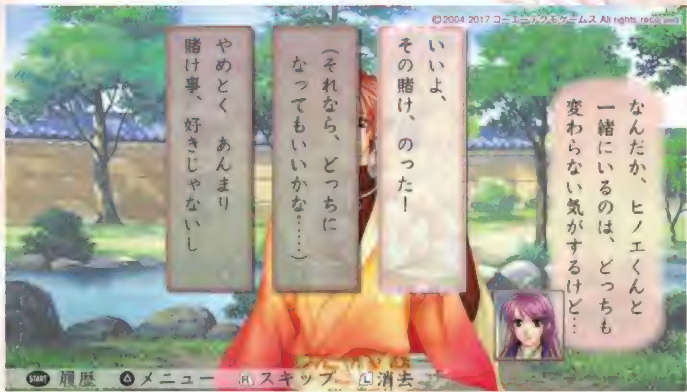


战斗的最大关键就是切换阵型来与对应属性的敌人战斗，阵型的调整只能在地图移动时进行，在开战后就无法调整阵型。在战斗里按下△键或者在操作主角时选择“阵型”就可以自由切换上场队员，用以应对各种各样属性的敌人。



在杂兵战里如果 1 回合以内打败所有的敌人或者在 BOSS 战的 3 个回合里打败 BOSS 就能够达成速攻胜利，速攻胜利后所获得的羁绊以及五行之力就会大幅度增加。

羁绊事件与蜜月事件

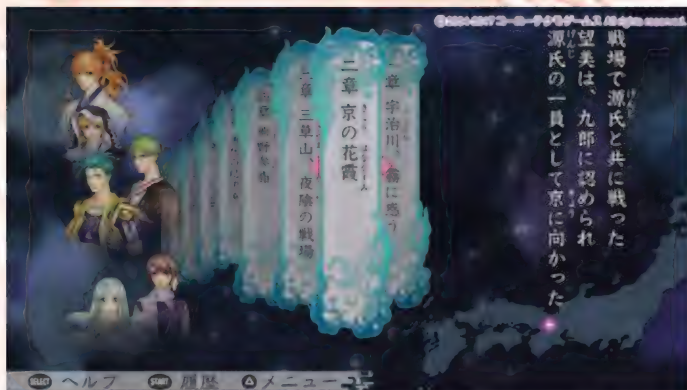


羁绊事件与蜜月事件是本作剧情的重点。八叶成员有本篇结局和十六夜结局两种，所以他们的剧情分为羁绊事件与蜜月事件两种，白龙、朔和平家兄弟则是只有羁绊事件。触发这些事件时如果选项不会的话就无法解锁羁绊上限或者达成蜜月事件。

蜜月事件是只能在地图移动时触发的事件，蜜月事件成功之后画面下方会出现一轮弯月的演出，这时候可以在人物情报里看到月亮的圆缺情况，当月亮变成满月时就说明达成了十六夜结局的条件。

羁绊事件则不然，有些羁绊事件也是在地图上触发，而有一些则是会出现在主线剧情里，羁绊事件成功之后就会解锁该角色与神子的羁绊上限，解锁之后的羁绊上限就会一直保存下来，当玩家完成该角色的本篇结局之后使用命运上书回到过去的章节时该角色的羁绊上限与羁绊值会保留上一周目结局时的状态。

命运上书



在一周目之后就会开启命运上书（运命上书き）系统，之后在每个章节结束后以及在地图上移动时在菜单的“特技”页面里选择主角的特技“时空跳跃”后玩家都能在时间线上移动。

在攻略角色时经常需要在共通路线或者是角色路线里获取一些信息，然后选择性或强制性地进行命运上书。例如在一周目路线的第 7 章开头和**ヒノエ**对话，得知他在第 2 章的时间点时其实也在京，获知这一情报之后在地图上或者章节结束时进行命运上书跳跃至第 2 章，前往地图上的“六波罗”就能发现多了 1 个**ヒノエ**的羁绊事件，完成羁绊事件之后原本需要在第 4 章才会入队的**ヒノエ**这时候就会从第 2 章开始就会一直在队伍里。

命运上书需要注意的是玩家可以移动的时间线仅只有一条，在章节结束后或者是使用“时空跳跃”进入命运上书页面后系统会提示玩家是否要保存当前时间线的内容，如果之后进入的是和之前不同的路线的话，选择“**はい**”就会把进度覆盖掉之前的时间线。

流程指引

游戏初期的小贴士

1 在开始游戏时系统会让玩家选择角色的生日，生日对应着五行属性，这也会决定主角自身的属性。

特别提示：如果打算冲着白金而去的话，请一定、必须、千万别选金属性，最好是选择水属性。

2 在游戏开始之后在现代篇里的选项会对角色性格造成一些影响，不过不会对剧情走向和选项造成影响。



开启命运上书



游戏的一周目是必定全灭结局，所以玩到后半时发现“嗯？好像我的队伍要被剧情杀？”的话也不必着急，因为这是所有玩家的必经之路。由于一周目时不会进入角色结局，所以在路上遇到角色的羁绊事件建议还是多打打来解锁羁绊上限，方便解锁更多可以用的术。

在一周目的最后主角会回到现代，之后选择穿越时空回到异世界的话就会开启命运上书系统（如果选择留在现代的话就会进入败北结局）。

以白金作为最终目标的话那么玩家要打的结局就包括本篇和十六夜的共通结局（也就是没有和任何人建立特殊关系的结局）、八叶的本篇结局和十六夜结局（共 16 个）、白龙和朔的本篇结局（共 2 个）、银的十六夜结局、大团圆结局、平知盛结局，共计 23 个结局。如果是打算仔细看剧情的话所花费的时间也许会更长。

主线路线分歧



本作的主线有很多分歧，光是第 1 章就有“与九郎同行”和“不与九郎同行”的主线分歧，所以角色的攻略之路可谓是错综复杂。而且八叶的 2 个结局走的还都不是同一条路线，所花费的时间也就更加长。

接下来就简单整理一下各个章节的主线分歧。

●第1章

分歧地点：桥姬神社

路线分歧：与九郎同行or不与九郎同行

●第2章

分歧地点：神泉苑

路线分歧：岚山or修行

提示：如果在第1章选择与九郎同行的话就会自动进入岚山路线

●第3章

①

分歧地点：开始后的第2次选项

路线分歧：突击or调查平家阵地

②如果选择调查平家阵地并且ヒノエ在队伍里

分歧地点：马瀬

路线分歧：进攻福原or不进攻福原

提示：在调查完阵地后回到马瀬时**ヒノエ**就会提议选择是否直接进攻福原，这会直接影响到从第4章开始的主线走向，选择进攻的话会进入“绿阴の熊野御幸”，选择不进攻的话会进入“熊野参旨”。

③如果选择进攻福原

分歧地点：打倒BOSS“罗刹女”后

分歧路线：留在雪见御所or协助景时

●第4章 熊野参旨

①

分歧地点：熊野路

分歧路线：省略胜浦路线or进入胜浦路线

提示：ヒノエ是否在第2章入队会对这章的剧情内容产生很大的影响，不过不会影响走势。

②进入间章 纪ノ川、红叶の吉野

分歧地点：BOSS战后

分歧路线：战后选择“早く忘れてしまおう”可以进入“间章 纪ノ川、红叶の吉野”

③进入间章 清秋の纪伊凑

分歧地点：BOSS战后

分歧路线：战后选择“でも气になる～（下略）”，然后前往胜浦，在和**ヒノエ**最后的剧情里选择“**ヒノエくんには、熊野を守る责任があるんだから**”或者“**だけど、こうしてる间にも怨灵は增え续けてる**”就可以进入“间章 清秋の纪伊凑”。

提示：该路线需要在第二章让**ヒノエ**入队后才能触发。在以上两个间章的进入条件都达成的情况下，优先会进入“间章 纪ノ川、红叶の吉野”。

●第5章 福原事变

①是否会进入一周目的剧情

分歧地点：高尾山の下

分歧路线：进入一周目的路线or继续走主线

提示：如果在章节开始后和队友的对话选项里选择和景时对话的话就不会有这一分歧。

②选择第6章的路线

分歧地点：在有马的最后一个选项

分歧路线：前往镰仓or前往京or前往俱利伽罗

提示：不管选哪条路线都会进入第7章，之后都是本篇路线。

●第6章 绿阴の熊野御幸

分歧地点：胜浦

分歧路线：源家or平家

提示：进入平家路线的话需要事先知道将臣的真正身分（只要走将臣的本篇结局就能知道了），然后在胜浦触发和平知盛的剧情，分别选择“どうしてこんなところに！？”、白龙の神子だよ”、“还内府……将臣くんも一绪なんだよね”、“（まだ胜浦にいるなら、会えないかな）”之后就会进入平家路线，然后在第4章期间队友就会变成知盛和将臣。在两人入队之后如果没有触发在静八丁的主线BOSS战的话最后可以在胜浦触发剧情，选择“**みんな心配しているかな、戻らなきゃ**”之后就会回到源家路线。在能够开启知盛路线之前可以通过这里来体验一下操作知盛的感觉。

奖杯攻略



奖杯类型	奖杯名称	解锁方法
白金	白龙の神子	获得除了该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	1章クリア	通关1周目第1章
铜杯	2章クリア	通关1周目第2章
铜杯	3章クリア	通关1周目第3章
铜杯	4章クリア	通关1周目第4章
铜杯	5章クリア	通关1周目第5章
铜杯	6章クリア	通关1周目第6章
铜杯	7章クリア	通关1周目第7章
铜杯	修罗	打倒100次怨灵
银杯	神速	以速攻结束战斗100次
铜杯	败北エンドクリア	进入败北结局（没有ED曲的结局，只有一个“完”），最快的入手时机是在1周目时出现第2个选项选择“でも、战うのは怖いです”，然后在新出现的选项里选择“（だめだ、やっぱり怖い！）”即可
铜杯	共通エンドクリア	通关本篇的共通结局
铜杯	共通十六夜エンドクリア	通关十六夜的共通结局
银杯	将臣エンドクリア	通关有川将臣的1个结局
银杯	九郎エンドクリア	通关源九郎义经的1个结局
银杯	ヒノエエンドクリア	通关ヒノエ的1个结局
银杯	弁庆エンドクリア	通关武藏坊弁庆的1个结局
银杯	让エンドクリア	通关有川让的1个结局
银杯	景时エンドクリア	通关梶原景时的1个结局
银杯	敦盛エンドクリア	通关平敦盛的1个结局
银杯	リズヴァ-ンエンドクリア	通关リズヴァ-ン的1个结局
银杯	朔エンドクリア	通关朔的结局
银杯	白龙エンドクリア	通关白龙的结局
银杯	银エンドクリア	通关银的结局
银杯	知盛エンドクリア	通关平知盛的结局
金杯	十六夜エンドクリア	通关所有八叶的十六夜结局
金杯	大团圆クリア	通关大团圆结局，前提条件是通关八叶的本篇结局和朔、白龙的结局，然后进入“第5章 福原事变”，在开头的选项选择“だめだ、和议を成功させるには...”即可
金杯	绘物语コンプリ-ト	获得所有CG，在通关角色结局后在主页面的“おまけ”→“回想录”里查看结局的日后谈后可以另外拿到1张CG，如果角色有2个结局（本篇与十六夜）的话就有2个日后谈可以看
金杯	イベント术コンプリ-ト	获得了可以通过剧情事件获得的所有术
金杯	协力技コンプリ-ト	获得了所有协力技

小贴士



【关于姓名】在开始游戏时为主角取名的话可以选择使用系统默认的姓名“春日望美”或者自己取名，如果使用默认姓名的话其他角色在剧情里说主角的名字时就会有语音。

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
WILDLANDS

文 三日月 美编 蚊子

本文对应游戏版本：1.02
本文对应语言：简体中文

PS4 XOne

幽灵行动 荒野	Ubisoft
Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	动作冒险 中文版
2017年3月7日 本地1人，在线2~4人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4、XOne：420港币	

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	翻越掩体/跳伞
X键	□键	更换弹夹/交互/复活
Y键	△键	切换武器/换成次要武器（连按）
B键	○键	蹲下/长按为匍匐/潜水
LB键	L1键	投掷战术性装备
LT键	L2键	瞄准
LS键	L3键	冲刺
RB键	R1键	启动指令环
RT键	R2键	射击
RS键	R3键	近战攻击/切换瞄准模式
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	使用无人机
方向键↓	方向键↓	使用双筒望远镜
方向键→	方向键→	切换投掷物
方向键←	方向键←	切换夜视模式
View键	OPTIONS键	呼出系统菜单

战术介绍

战前侦察

和大部分育碧同题材游戏（例如“《孤岛惊魂》系列”和“《看门狗》系列”）类似，侦察在本作中占据着相当重要的地位。在本作流程的绝大部分时间里，玩家和敌人的人数和火力都是不对等的。无论玩家是想安静地潜入还是像美国动作大片般直接大开杀戒，利用侦察来确定地形、敌人以及重要目标的位置都非常重要。

在本作中侦察的手段主要有三种 最常用的是无人机以及双筒望远镜。两者相比之下无人机更为实用，虽然有着电量以及范围的限制，但随着升级这两个缺陷都能得到一定程度的弥补（电量可提升到无限，而范围则可以得到扩大）。另外随着玩家对无人机的不断升级，无人机还能获得额外功能，根据玩家选择装备的无人机不同，无人机可以满足诸如杀伤敌人、关闭电力，甚至是救助队友等实用功能。值得一提的是，虽然本作中貌似存在着无人机可能会被敌人发现的设定，但实际上无人机在他们面前几乎像隐形一样，玩家在使用无人机时大可无视敌人大胆行动以获得更好的侦察效果。



但无人机也不是万能的，在部分的敌人基地里会放置有无人机干扰器，除非玩家把它关闭、破坏或者直接拉电闸，要不然玩家将不能继续使用无人机，此时双筒望远镜就能派上用场了。双筒望远镜的功能就如同它的名字一样 ：望远，虽然可侦察距离比初始的无人机要强上一点，但鉴于其侦察范围远远不及前者，除了在被干扰的时候拿出来望一望以及用来解解成就 / 奖杯外，实际用途不大。

虽然能力各有不同，但无人机和望远镜有一点是相同的，那就是它们并不能标记“看不到”的东西，这就意味着室内的敌人除非走出室外或者走到窗前，要不然玩家很难确定其位置。敌人的大概位置可以通过屏幕右下角小雷达的红圈来确定。敌人数量越多，红圈越大，而只要该范围内的敌人全部被标记出来，红圈就会消失，玩家可以借此来确认范围内的敌人是否被全部标记完毕。

本作中最后一种也是最好用的侦察手段是“反抗军支援”的“侦察”能力，虽然范围比前两种都要小，但只要是范围内的敌人无论是在室内还是室外，天上还是地下它都能帮你标记出来。在一些地形比较复杂的敌人基地或者需要活捉特定目标的关卡中能发挥极其巨大的作用。



潜行

本作的潜行难度和很多要素息息相关，除了上文所提到的侦察外，昼夜、明暗以及玩家所使用的装备都会影响到潜行的难度。就和大部分玩家想象中的一样，夜晚潜行的难度会相对低很多，敌人的视线范围会比白天小。但值得注意的是，虽然一般的小营地里玩家会很难觉察到，但在前哨基地或者军事基地这种面积较大的场景中敌人的行动模式是会发生一点变化的，他们会开始启用探照灯等照明设施。面对这种照明设施，玩家要不就直接用消声武器一枪打爆，要不就拉电闸，要不就躲得远远的。在灯光的照射下，玩家被敌人觉察到的速度会变快很多。在拥有探照灯的基地一般都会有一个配电箱，只要将之关闭或者摧毁就能让整个基地停电。不过需要玩家注意的是，关闭电源虽然会引起敌人注意，但不会引发警报，敌人会慢慢靠近并重新开启电源。然而摧毁电源则会立即引起敌人注意，甚至会引发基地警报。



从严格意义上来讲，本作并不是一款潜行游戏。细心的玩家会不难发现在本作中除了极少一部分站着不动的敌人（例如瞭望塔的狙击手）外，绝大部分敌人的移动范围都是相当广阔的，只要够耐心观察一个敌人的移动轨迹，你总能发现一两个甚至更多整天不务正业四处乱窜的敌人。而且本作中敌人从发现玩家到反应过来的时间相当短，只要敌人完全觉察到玩家，即便玩家立即将之灭口，警报依然会响起来。然后基地其余敌人就会开始分批包围玩家所处的地点并进行围攻。这点在玩家中后期潜入联合军基地，并面对全副武装的联合军时会深有感触。

然而如同上文所说的那样，本作并不是一款严格意义上的潜行游戏，在绝大部分情况下，引发警报并不会导致游戏结束。甚至在标记好敌人位置的前提下，玩家可以在引起敌人注意后利用敌人位置转移的空隙来让自己从中获益。本作毕竟是一款开放世界游戏，玩家可以自由选择适合自己的作战方式，按照规则稳打稳扎反而会失去乐趣。在这里再多说一句，嫌本作潜入难度低的玩家可以调高难度后把 UI 关掉（暂停菜单→设置→ HUD），本作瞬间变成硬核向潜入类开放世界。



瞄准



本作的瞄准系统初看之下相当别扭，在默认设置下按下瞄准会进入主视角，在瞄准的时候按下 RS 键 /R3 键能在主视角以及第三人称中切换，而第三人称就是玩家所熟悉的越肩视角。虽然后者看似更加适合现在同类型游戏的操作，但实际上“得益于”本作那更加别扭的掩体系统，玩家采取第三人称视角瞄准时很多时候会被掩体挡住而导致打不到敌人，而主视角虽然视线范围得到限制，但依然可以达到“指哪打哪”。默认的瞄准方式可以在设置里更改，笔者推荐室外战斗用主视角，室内战斗时就乖乖换回第三人称吧。

在本作发售前，制作组曾说过“为了最大程度地还原射击手感，我们亲自去靶场射了个爽”。从射击手感以及实际效果来看，此言不虚。在笔者看来，本作的射击手感还是相当不错的。不同枪械的射击手感之间的区别还是很大，而且打起来也没有给人过于别扭的感觉。什么？你说打在敌人身上手感怪怪的？要不把抑制器拆下来试试看？

和其他“枪战”游戏不同，本作所有武器的子弹都有飞行轨迹，根据武器射程的不同，子弹在飞行一段距离后会往下掉落。虽然在一般战斗时几乎不会影响到玩家瞄准，但在超远程狙击的时候还是需要注意一下的，一般在 300 英尺以外的目标瞄准时就需要考虑飞行轨迹了，此时需要把准星稍微拉上一点。不过由于本作中的敌人一般被狙击枪打中，除非是打中四肢要不然都是死定的，因此玩家实际上也不需要对这个过于纠结。





敌人阵营

在本作中会阻碍玩家行动的阵营一共有两个，分别是国际贩毒集团圣塔布兰卡以及玻利维亚政府属下的联合军，前者在大地图上以红色显示，后者则是紫色。他们和玩家之间永远是敌对关系，但只要玩家不在他们面前做出可疑的行动，例如手持武器、进入禁区、驾驶着非同属阵营或者非民用的载具等，他们就不会攻击玩家。

在游戏的流程中，玩家大部分时候会跟圣塔布兰卡打交道。他们基本和人们眼中的“恐怖分子”差不多 装备一般而且没有任何军用载具。他们的威胁度不高，与玩家战斗时也不会穷追猛打。一般而言，只要玩家把追兵或者区域内的全部敌人解决掉，圣塔布兰卡就会立即放弃追捕。

联合军则难缠得多，但在主线流程中他们与玩家打交道的机会不多。他们装备精良，如果不攻击头部的话，流程初期在没有获得技能“高端



抑制器”的情况下，使用消声武器甚至需要十几发子弹才能杀死一个士兵。而且他们还拥有着圣塔布兰卡没有的轻战车以及重型武装直升机，因此平时没什么事千万不要惹联合军。

另外联合军在本作中扮演类似于其他现代题材开放世界游戏中的“警察”角色。在本作的故事设定中，他们只负责维持秩序，但对于圣塔布兰卡是睁一只眼闭一只眼。然而只要玩家设法把他们凑在一起，他们依然会打个你死我活，玩家不妨多多利用这一点作为自己的优势。联合军和圣塔布兰卡的另一点不同是，他们的援军是无穷无尽的，只要玩家待在原处不逃跑，那么他们的援军就源源不断，而且根据巡逻等级（你可以理解为“通缉等级”）的提高，来袭的联合军会越来越多，装备越来越精良，因此如果一不小心惹上联合军的话，那么笔者推荐的做法是不要久留立即逃跑。

玻利维亚自驾游指南

流程推进

本作的流程推进方式相当模式化，真是一如既往的育碧风格，玩家每来到一个新的省份（地区）就需要通过获取主要情报（显示为黄色的带“！”的文件夹）来解锁新的任务，只要把这些任务全部完成就能解决这个地区的头目。

不算圣塔布兰卡的“王中之王”噩梦，圣塔布兰卡分为四大部门总共27个头目。玩家需要把一个部门的全部小头目解决后才能解锁部门首领，击败两个部门首领后才可以开启打败噩梦的任务。不过实际上玩家也不需要真的需要击败全部27个头目才能通关，随着流程的推进，有一些头目会被“剧情杀”，玩家可以通过在地图菜单中查看“贩毒集团概述”来确定现在游戏的进度。



支线任务以及收集品

无论是支线任务还是收集品，其确定位置的方法都是一样的。除了用最传统的通过玩家探索时靠近后自动显示在地图上外，玩家还可以通过收集情报（地图上显示为白色“！”）来获得它们的位置。

情报源分为三种：情报库、线人以及副官。前两种的获得方式最为简单，只要玩家靠近并调查即可。两者相比之下线人的获得难度最低，他们一般位于警戒区域外，靠近他们基本不会有任何的风险，情报库则一般位于敌人的基地内，获得的风险会相对高一些。副官则是三种获得方式中最麻烦的，副官一般会位于基地内，玩家需要靠近并挟持他们（靠近并按住X键/□键，然后按下Y键/△键）才能获得情报。另外在游戏里玩家还会时不时遇到一些类似于法拉利的跑车，它们虽然显示为敌对的红色，但实际上他们见到玩家后撒腿就跑。这些就是副官们的座驾，追击并拦截下这些车同样能找到副官。

本作的支线任务有多种，主要可以概括为反抗军行动以及其他支线，完成前者可以提升相应的反抗军技能，而且一旦完成就会消失。后者则一般奖励各种资源，其中拦截运输车队的支线任务可以重复完成。本作的支线任务主要有以下几种：

任务种类	完成方式以及要点
拦截运输车队	顾名思义，只要把中间的运输车打下来就可以了。由于即便把运输车打爆了也能获得资源，因此怎么方便怎么打。除了直接开车追着打以外，笔者还推荐使用地雷以及轻机枪作为主要武器直接拦路抢劫。
偷飞机/直升机	分为飞机以及直升机两种。前者直接抢或者偷都没问题，后者则需要根据目标阵营。如果是圣塔布兰卡的话建议把副官暗杀掉，他们会在发现玩家后立即驾机逃跑，联合军就没所谓了，怎么开心怎么偷。
炸毁通信中心	玩家需要把门炸开然后在限定时间内骇入电脑，由于是室内战且有时间限制的缘故，请善用闪光弹以及各种近战型枪械（例如冲锋枪或者霰弹枪）。
保护广播	玩家需要在一定时间内防守指定目标。除了换上用得最顺手的武器外，还可以考虑在路上埋地雷以及利用反抗军技能呼叫帮手。由于目标以及玩家都很不禁打，因此这类型的支线任务中有部分难度相当惊人，玩家可以适当放弃一些。
威胁杀手	和挟持副官类似，不过杀手不光会跑，而且会攻击玩家，因此推荐玩家用潜行解决，不要给他攻击或者逃跑的机会。
回收空降资源	最简单的一种支线任务，不过资源一般会放在一些比较难到达的地方，请驾驶直升机前往任务地点。
打开开关	玩家需要在拉下开关后，限定时间内到达另一个点并拉下开关。传统的竞速类支线。记住，一般来说，两点之间直线最近。

值得注意的是，玩家要想把反抗军技能全部强化完毕的话，实际上并不需要完成全部的支线任务。玩家所能选择的支线任务的数量是比升级所要完成的支线任务要多的。考虑到本作的某些支线任务难度比较高（例如保护广播和威胁杀手），但另一部分却出奇的容易，玩家可以适当地放弃一些。

本作还有文件、传说、技能点数、加成奖章、配件箱以及武器箱六种收集。文件和传说会在玩家靠近后显示，虽然听起来很难找，但实际上它们全部都位于地图上的“？”点，绝大部分还和其他收集放在一起，因此获得的难度很低。后面四种收集的位置都是通过调查情报源来获知，其内容和它们的名称一致。惟一值得一提的是加成奖章，它们可以强化技能以提高玩家的战斗能力。



资源以及获得技能

资源的获得方式有两种，一种是靠调查地图上的各种资源，这种获取方式效率不高，另一种就是完成支线任务。在这点上本作还是相当体贴玩家的，在技能界面选择相应技能时只要按下X键/□键便能查看能获得该技能所需资源的支线任务中离你最近的一个的具体位置，相当方便。

除了资源外，玩家还需要达到等级要求和技能点才能获得技能。前者相当好懂，完成任务、杀死敌人、收集资源甚至是拉电闸都能提供经验值，经验值累积到一定程度就能升级。升级后能获得技能点，这也是获得技能点的其中一个方式。另外两个获得方式就是在大地图上收集以及完成相应

的任务，这也是效率最高的两种方式。



推荐技能

在游戏初期 额外同步射击需要最优先获得 玩过“《幽灵行动》系列”的玩家想必也很清楚这个技能的实用程度，而且还能让平时没啥机会表现的AI队友一个表现自己的机会。无人机的技能也要优先获得，这样可以给玩家的侦察带来很多方便。

在等级提高以及资源变多了之后，玩家就可以学习一些高端技能了，其中推荐车辆护盾、子弹抗性、载具破坏以及高端抑制器。本作中车辆追击战的机会还是有很多的，而且在逃跑时没有什么比一辆耐用的车辆更让人安心了。子弹抗性没什么好说的，耐打永远是硬道理。载具破坏可以让玩家在选择武器时更加自如，而不必为了摧毁敌方载具而强行带一把没有抑制器（消声器）的轻机枪。高端抑制器则可以消除抑制器给枪械所带来的减伤Debuff，抑制器算是本作中必不可少的配件之一，伤害上去了玩家就不需要担心枪械的伤害不够了。

不过写了这么多，笔者还是推荐在可以学习技能的时候都优先点一个，在获得相应技能树下所有技能（无论等级，只要获得就可以）的前提下，玩家可以获得该技能树下的最终技能，这些技能一般相当实用。考虑到每个技能的一级实际上需要的技能点和资源都不多，花少量的资源获得强力的技能，何乐而不为呢？

流程推进

《编辑非常荐》是一个不定期推出的栏目，旨在不单纯以游戏素质高低来评价一款游戏，转为以介绍游戏亮点或设定为主，以安利玩家一些这段时间内相对较冷门的游戏，以让更多的玩家了解这款游戏。不过《幽灵行动 荒野》与其说是一款冷门游戏，倒不如说是一款“尴尬”游戏。

是的，本作相当尴尬。从发售的时间来讲，同题材的游戏在它之前推出了两款，一款是游戏素质颇高的原创新作《地平线 零之曙光》，另一款则是秒杀最近几乎一切游戏的《塞尔达传说 荒野之息》。虽然小编我自认是一个育碧粉，但实话实说本作的素质不足以超越这两款游戏甚至是与之相提并论。加上本作前两次测试的表现不尽人意，而且又是育碧出品（育碧出品嘛，你懂的），本作几乎没被多少玩家关注或者期待过。不过笔者实际玩过后发现，本作依然有着不少值得称道的亮点。而从实际游戏表现来看，本作秉承了育碧开放世界游戏的一贯作风 ：美丽而庞大的世界、重复度略高但保证耐玩的支线以及收集、好玩但重复度和支线一样高的主线流程以及不知道为什么就是弄不好的游玩细节部分。

首先本作可以算得上是近期乃至是游戏史上最好的一个以“玻利维亚旅游”为题材的开放世界游戏。制作组正如他们宣称的那样，本作的玻利维亚的确被还原得相当出色。虽然笔者没去过玻利维亚，游戏也没有1:1完全还原玻利维亚。但在游戏中还是还原出了很多玻利维亚的特色地貌以及自然景观。游戏中的每一个省份几乎都有着截然不同的景观和特色建筑，部分景色相当美丽，着实让人眼前一亮。



▲游戏中的科罗拉达湖

另外虽然游玩细节诸如操作手感等不那么让人满意，但射击手感还是相当不错的。另外和育碧之前的开放世界游戏相比，本作的另外一些细节却做得相当不错。例如玩家的战术背心上的弹药包所放置的弹药种类会随着玩家选择的两把武器的种类不同而发生变化，随着剧情发展而不断改变的广播内容，载具在经过泥泞路况时车体会被泥土弄脏等等。击败不同区域头领后NPC对玩家的感谢以及队友间的聊天以及任务中的各种吐槽，玩家可以从中了解到不少玻利维亚的风土人情以及幽灵小队成员他们的背景故事。哦对了，队友间的谈话可不是单纯地在通讯器播播语音而已，仔细留意玩家能发现，他们说话的时候，口还真的在动。本作还塑造了一众让人印象深刻的反派，而且还为他们每一人都弄了至少一段画面风格极其绚丽的介绍视频，育碧的美工还是一如既往的给力啊。



▲抛开简单粗暴的主线剧情不说，本作的过场动画还是保持育碧一贯的高水准。

本作一些在测试期间有很多玩家（例如笔者我）吐槽的地方，例如队友的存在感以及其AI。虽然这些设定给人感觉是一个败笔，但在实际游戏后玩家不难发现，在单人游戏的时候，减低队友存在感（在本作中的潜行部分中，队友在敌人眼中就是空气，设定和《最后生还者》以及最近的《神秘海域4 盗贼末路》一样），实际上是给玩家的游戏提供了便利。而在实际开战后虽然不能指望AI队友能和玩家心有灵犀，但其表现还是相当不错，至少不会拖累玩家游戏而且比大部分你联机时所遇到的队友还要强上不少。而老生常谈的“重复性”问题，本作作为一款开放世界游戏，实际上给予玩家的自由度还是很高的，不同的任务、装备、载具以及地形都给玩法带了很多的自由度，只是因为玩家总倾向于用自己最熟悉的方法来攻关，才导致游戏给人重复度过高的错觉。

不过即便笔者写了这么多优点，本作依然是一款综合游戏素质不如《地平线 零之曙光》以及《塞尔达传说 荒野之息》的游戏，然而这并不代表这款游戏一无是处。育碧、小队军事题材游戏、和小伙伴一起开黑

合作大战南美毒贩、玻利维亚旅游宣传片，只要你对上述有哪怕一点兴趣，本作都是一款值得你一试的新作。



成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
野境大师	白金	收集到所有奖杯。
无所畏惧	15点/铜	高空跳伞10次。
射击！	90点/银	用迫击炮将一架敌方直升机从空中打下来。
公路战士	15点/铜	驾驶一辆载具移动100公里。
要命的好奇心	15点/铜	讯问20名提供消息的人。
认真的收藏家	15点/铜	找到游戏中50%的文件。
完整故事	30点/银	找到所有文件。
打败首领	10点/铜	打败第一位首领。
结局	30点/金	完成故事剧情。
走私者的蓝图	15点/铜	完成走私部门任务。
关门大吉	15点/铜	完成生产部门任务。
保全破坏	15点/铜	完成安全部门任务。

名称	点数/杯种	解锁条件
败坏名声	15点/铜	完成影响力部门任务。
任务大师	75点/金	完成所有剧情任务。
单枪赴会！	15点/铜	用手枪杀死一名狙击手。
团队合作！	30点/铜	与另一位玩家合作完成3项任务。
好的开始	15点/铜	完成第一个任务「营救阿马鲁」。
老天有眼	15点/铜	用无人机标记100名敌人。
鹰眼	15点/铜	使用双筒望远镜标记100位敌人。
集束炸弹客	15点/铜	用C4炸药爆炸一次杀死7名敌人。
出色捕鼠器	15点/铜	用一发地雷爆炸杀死7名敌人。
传奇猎人	15点/铜	发现一项传奇。
传说中的猎人	30点/银	发现所有传奇物品。
生活趣味	30点/铜	进行过所有类型的支线任务。
公路抢匪	15点/铜	标记10支运输车队。
技能大师	30点/铜	购买一条技能分支中的所有升级。
精良到爆	30点/银	购买所有升级。
顶级无人机	15点/铜	购买所有跟无人机有关的升级。
重大奖章	30点/银	收集到所有的加成奖章。
反抗军支持者	15点/铜	解开一项反抗军技能。
真．反抗军	15点/银	解开所有反抗军技能。
无双反抗军	30点/银	将所有反抗军技能完全升级。
霰弹枪狂热者	15点/铜	收集所有型号的霰弹枪。
手枪狂热者	15点/铜	收集所有型号的手枪。
勇士在此	90点/金	将经验值与等级升到最高。
长距离射击	30点/银	从400公尺外击中一名目标。
暗夜杀戮	15点/铜	在晚上使用近战攻击杀害目标。
工作收尾	15点/铜	使用近战攻击杀死遭其他玩家攻击而受伤的敌人。
死从天降	15点/铜	用无人机杀死一名敌人。
停电炸弹客	15点/铜	用C4炸药爆炸摧毁一座发电机。
冲锋枪狂热者	15点/铜	收集所有型号的冲锋枪。
轻机枪狂热者	15点/铜	收集所有型号的轻机枪。
狙击步枪狂热者	15点/铜	收集所有型号的狙击步枪。
突击步枪狂热者	15点/铜	收集所有型号的突击步枪。

研究中心 RESEARCH CENTER

NIOH 仁王

文 六等星 美编 NINA

仁王		PS4 Koei Tecmo
NIOH		动作角色扮演 中文版
2017年2月9日	本地1人、在线2人	无对应周边
售价为428港币		

第一武士育成指南

上一期为大家带来了一周目流程与奖杯攻略。但白金之后本作的可玩要素仍然非常丰富，连招系统与装备锻造都将会消耗玩家大量的时间，之后即将开放的PVP系统也需要好好的磨炼自己的技艺，锻造强力的装备。那么要怎样才能愉快地面对强者之路的高难度任务和PVP呢？下文将为大家从招式系统与装备养成方面提供帮助，教你如何拳打强者东西国，脚踢彼岸信长公。

能力之卷

能力成长



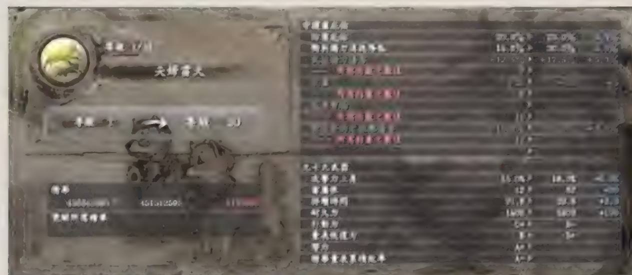
《仁王》的加点系统想必大家都不陌生，游戏中一共有8项属性可以成长，每个属性最高可以提升至99，算出人物的最高等级为750级。

每一项属性点都有各自影响的属性，而每一项属性也对应了装备提供的性能（武器伤害与部分防具的防御力）提升的幅度取决于装备的对攻击力的反应（X）属性，这种成长方式对于玩过“魂系列”的玩家再亲切不过了。

属性	每级提升幅度	备注
体	体力25.3/武士技能值0.72	10级后每5级提升1点抗性直到10点
心	体力10/武士技能值0.71/精力0.78	
刚	体力15.4/武士技能值0.71/负重0.26	
武	体力10/武士技能值1.21/负重0.018/残心初始量1.34	
技	体力10/武士技能值1.21/残心初始量2.68/忍术术力1.04	
忍	体力10/武士技能值0.21/忍术术力5.21/忍术容量0.29/忍术技能值2.07	
咒	体力10/武士技能值0.21/阴阳术术力5.21/阴阳术容量0.29/阴阳术技能值2.07/抗常世6.22	
灵	体力10/防御力1.27/武士技能值0.21/阴阳术术力1.06/守护灵感应20/抗常世2.5	

注：每一项属性加到10点时均会增加2点忍术技能值和阴阳术技能值。

但是这与“魂系列”的加点思路还是存在很大的不同。首先仁王中不存在完全没有必要的属性。前五项“体、心、刚、武、技”除了对应各自提升的人物属性和武器攻击力外还为玩家提供了“武士技能值”，通俗一点



可以称为“技能点”，用来解锁极具实用性、美观性的武技。而“忍”与“咒”则除了增加忍术、阴阳术的性能外，也会提供对应的技能点用于学习技能，故玩家没有足够的遗发（增加技能点的珍惜品）时，想要点开适用的忍术和阴阳术，还是需要合理的分配一下属性点数。而最后一项“灵”则是提升守护灵的持续时间，并且完成“女王之眼”任务后，还将开启守护灵觉醒的任务，不少守护灵的额外属性需要足够的“灵”属性点才能开启。

开荒者

作为一周目开荒的玩家，这里推荐先将“体”提升至一个安全值，视不同玩家的防具而定，应确保自己能够承受住三次攻击。之后的便可以学习“咒”，以迅速地解锁阴阳术中几项非常利于通关的技能。当游戏的流程进入后半段，已确定自己的武器选择后，再视武器选择前五项的成长路线。

历练者


▲不存在属性点阈值。

当通关后获得150级的装备，大致成型后便可以洗点考虑二周目甚至更强的成长路线。首先游戏的洗点非常方便，并且没有次数限制，在铁匠铺和茶室都可以购买洗点书，故不用太过小心点数的分配错误。其次，再要与“魂系列”过来的玩家说明一下，仁王的属性点不存在阈值设定，也就是属性点的成长为线性成长而非“魂”的曲线成长，哪怕是98加到99，获得的成长也与最初相同。由于这个特性，所以可以将主武器的主要属性提升至99，发挥出最大的效用。

技巧之卷

武技

武技指的是刀、双刀、枪、斧、锁镰五类近战武器下衍生出的招式。招式可分为四大类：常驻、上段、中段、下段。



常驻武技

其中常驻武技属于常驻被动效果，如没有特殊说明情况下，这些武技无论使用什么武器都可以触发生效，故确保主武器的武技足够解锁完毕的情况下，学习其他武器下的常驻武技也是非常必要的。

武器	常驻技能	备注
刀	不屈不挠、不动心	精力相关
双刀	初刀之理、接刀之理	伤害、精力相关
枪	伤虎之型、突刺之理（枪限定）	绝境相关
斧	刚健法、金太郎之型（斧限定）、伤猪之型	防御相关
锁镰	穿诘法、叶阴、望月之型	伤害相关

招式武技

这里就不琐碎的说明各个招式的使用方法，毕竟这些并不是靠着文字讲解就能掌握的技巧，每个人也有其自成一派的战斗方针，故主要讲解一下各个武器的设计思路以及适用场合。

●刀

上手难度4	精通难度2	威力3	适用性5

中规中矩，谈不上强劲却百战百搭的武器，也是大多数玩家第一上手的武器，不过难于精通。其大致可分为防反流与贴身流。

防反流是利用太刀的防反时间判定最长为特点，对人形敌人能够造成压制性的攻势，毫无还手之力，不过对于目押要求较高，难度系数较强。

贴身流则是利用飞天剑、斩钉截铁、残月配合闪避残心，与BOSS近身周旋不断打出输出的玩法，配合属性特效和居合也能打出极高的爆发，适用于各类大型BOSS战，难度主要体现在残心的控制与出招思路方面，精通后能够将战斗打的非常华丽。



●双刀

上手难度2	精通难度2	威力4	适用性4



简单粗暴，对任何敌人都具有绝对的压制性，其精力的损耗也是全武器中最低。至于缺点？暂时还没发现……

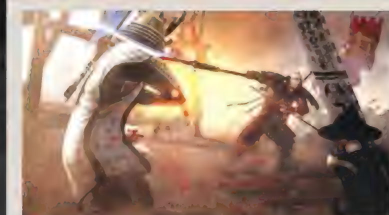
双刀不仅华丽实用，并且招式的操作难度也很低。其神技野风可谓是游戏中所有怪物的终极杀技，妖鬼可以通过野风直接破角处决、BOSS绕后野风伤害巨大、人形敌人也只会防御野风的第一下伤害而吃下后续的多段伤害。第二神技水形剑在阴阳术的配合下几乎可以秒杀所有大型BOSS。第三神技风神也是游戏中惟一有目押技巧的连段，在熟悉后通过风神连段加十字居合几乎可以屈死任何一个人形敌人。

TIPS 在线模式下进入强者之路的恶鬼栖息之岛关卡后不妨回头看看，有大量神装血刀家哦。


■在距离到最近处时按下△键触发风神袭。

●枪

上手难度1	精通难度5	威力3	适用性3



新手玩家最能接受的武器，范围远、伤害高，对于人形敌人具有压制性。

虽说是上手难度简单的武器，但是也正是因为其上手难度的简单，想要发挥出很强的威力就变得非常困难。高耗精且没有爆发成为了枪无法解决的实质性问题。武技中虽说有风车一样的上段多段攻击，但是超高的硬直使得这个武技发动变得非常不现实。现在对于长枪的使用多在人形敌人面前使用磊落打出压制，触发处决动作。长枪的处决也是所有武器中能够打出伤害最高的武器，在将敌人精力消耗空后，通过磊落→无双富狱→上段重劈→追击处决→上段重劈打出极高的伤害。在面对大型 BOSS 就只能通过下段的飞猿配合螺旋风来进攻了，而飞猿的使用难度又较高，很难掌握节奏。并且在室内环境下，枪的频繁弹刀也成为了玩家们的噩梦。

●斧

上手难度3	精通难度3	威力5	适用性3



大开大合的武器，没有太多连段技巧，重点是把握进攻的节奏。

看似快节奏的“仁王”似乎不适合这类慢吞吞的武器，其实不然。首先斧子的确存在缺乏机动性的缺点，不过斧子本身的战斗思路便是放弃机动的正面战斗。攻击不会弹刀、高削精、武技具有霸体特效使得斧子对付人形敌人能够一直攻击压制对手直至打空敌人精力；单次伤害高、伤害范围大、起手距离远使得斧子对付妖类敌人能更快结束战斗，一套打死。不过斧子开荒期是比较难度过的，只有当属性“刚”“武”足够高，穿上重铠后斧子才能发挥出其“不动如山、气拔山河”的威力。

●锁镰

上手难度4	精通难度5	威力5	适用性5



令人苦恼的武器，武技虽然华丽但似乎实用性质不大，耗精高使得战斗容错率变得很低。

非常难以精通的武器，至今仍没有特别好的技巧流派。主要是速攻玩家利用锁镰的薮斩高爆发和高机动来迅速推图，或者后期装备成熟碾压后利用刃车的 BUG 伤害来刷取精华升级。但是其超高的精耗作为开荒推图的武器笔者这里十分的不推荐。或许今后流派开发中，能够与忍术等结合发挥出巨大的作用。

进阶武技

这里指的为武技中较为特殊一栏：流转、流转贰、紫电、残心、流水。

以上武技为五项武器共通，学习一次五项武器皆可使用。关于武技的说明可能一些刚入门，或者仅通关的玩家还不太理解，不过这个武技却是将《仁王》动作系统再一次抬高的核心系统。

首先关于残心与流水，属于基本技巧，也是首先要学会的武技，能够大幅度的减少按键操作以及回复精力，残心还能消除地上的常世结界。

而之后的流转发动就非常困难，一般的玩家也不会去深入研究到流转的实际使用中。流转是一项能够大幅度提升精力使用率的技巧，使用得当的话几乎可以说拥有无限的精力，尤其对于刀和枪极为有效，这也是另枪有着飞跃性提升的神技。具体使用方式在于精力消耗后，发动残心的瞬间进行架势切换，这样除了回复消耗的精力外还会额外增加一小段精力，达到无损精力使用，从上段切换至中段、下段的成功率最高。活用该技巧便能够与 BOSS 进行贴身战斗，发挥出刀与枪的性能，弥补高耗精的缺点。



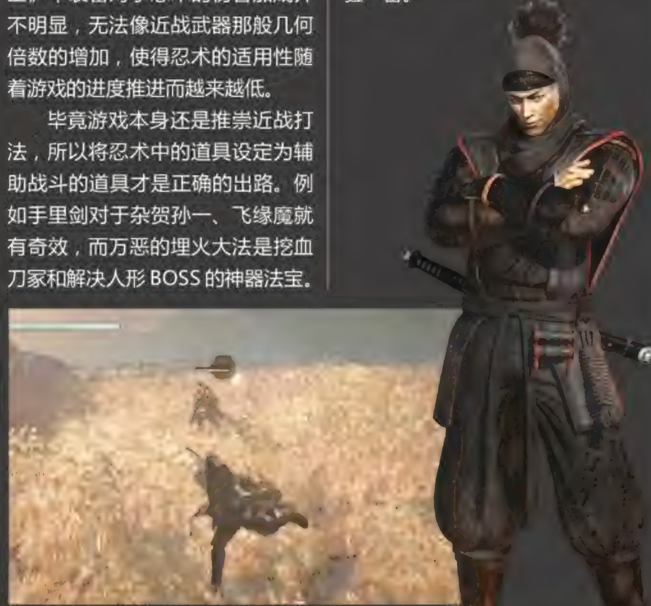
而武器的最终技巧便是在流转之上的紫电——在招式完结发动残心的瞬间进行武器切换。取消招式收尾动作，无缝输出，以发挥出每把武器的特性，例如双刀的低耗精、枪的处决伤害、斧的高硬直，在合理的时机发挥出合适的效果。不过使用不熟练的话反而会白白耗费精力，得不偿失。

忍术

科技

忍术中拥有许多奇奇怪怪的忍术道具，在战斗中往往能够发挥出神奇的效用，不过大部分情况下忍术其实并没有太多的用处。由于《仁王》中装备对于忍术的伤害加成并不明显，无法像近战武器那般几何倍数的增加，使得忍术的适用性随着游戏的进度推进而越来越低。

毕竟游戏本身还是推崇近战打法，所以将忍术中的道具设定为辅助战斗的道具才是正确的出路。例如手里剑对于杂贺孙一、飞缘魔就有奇效，而万恶的埋火大法是挖血刀冢和解决人形 BOSS 的神器法宝。并不是不推崇纯忍术的玩法，但是这需要花费的精力实在是有些入不敷出。有兴趣的玩家可以试试后期洗点回过头通通一周目流程关卡体验一番。



TIPS 刺击指的是站立时候的处决，追击指的是对趴着敌人的处决。

常驻

忍术中除了这些主动道具外，也包含了不少的被动属性。增加消耗品的携带数量、弹药的携带数量、还有闪避奔跑的精力消耗都能对玩家提供极大的帮助，近战玩家也应考虑学习这些武技。

阴阳术

法术

阴阳术中每一类元素都有对应的法球技能，但千万不要误会，这并不是指游戏可以玩出法爷的套路，毕竟法球的使用次数与COST占据都相当的高，而且每一个都会占据一个道具位置，使用起来极为麻烦，更别说伤害还很低了。法术真正发挥的效果是在BOSS身上叠加BUFF，因为当两种不同的BUFF同时生效时会触发混沌效果，而受到混沌效果的怪物会直接陷入硬直并且全能力下降。这些法球对于以属性伤害为主的流派有着极其重要的作用，不过也不需要每个属性都学会，毕竟只要有两种属性就能触发混沌，并且武器本身也可以拥有属性，或者使用附魔来增加属性。

邪术

说是邪术，也的确破坏了游戏的平衡性，不过对于不擅长动作游戏的玩家而言的确是救世福音。邪术核心为克金符、迟钝符、修罗符，对于大型BOSS或者血少的敌人几乎没有难度。而封气符对于人形尤其是立花宗茂这种有“多动症”的敌人尤其有效。



■阴阳术加成后的爆炸输出。

装备之卷

注：下文以完成“魔王耀变”任务后为准，不适用于还未通关的玩家。

武器养成

通关或者白金后这游戏可玩的地方大概就是装备养成了，高度自定义以及看概率、消耗金钱的玩法一不留神就偷走了玩家们大把时间。那么按照成长循序，首先锻造的便是玩家手中的武器。下文将以最常见的武器刀举例，为大家讲解一下步骤。

确定武器模组

通关后各位读者对手中的武器也有了一定的心得，也有一两把和得心意的武器类型，那么打造武器的第一步其实就已经完成了，接下来便是选择武器模组。



游戏中的武器属性构成分为面板、攻击性能、特殊效果三个部分。其中面板与特殊效果不受武器的稀有度影响，仅有武器的等级会影响到面板的数据。而特殊效果中，固有效果（六边形前缀）和绿色的套装效果也属于固有效果。所以，要选择一把合适的武器应当先考虑面板是否足够高、攻击性能成长度是否够大、固有效果和套装效果是否有用来定。

例如刀我们便可以选择波游兼光（后文简写为西国刀），其面板足够优秀，攻击性能成长度中等水平，自带水属性特效（减防）和西国套装效果，那便可以前往铁匠铺使用材料并添加神器碎片获得一把神器级别的西国刀，当然其实靠挖坟来获得更为快捷。

攻击性能补正	增长幅度/属性点
D+	1.59
C	1.80
C+	2.01
B	2.20
B+	2.40

确定武器特殊效果

在获得一把固有属性完美的武器后，就是锻造武器的难点——重铸。这一步首先需要利用到S/L大法，因为每次重铸游戏都会自动存档，失去的材料和金钱一去不复返，合理利用U盘进行读档是非常有必要的环节。之后准备一定金额的金钱，以及足够数量的神器碎片，具体金钱和神器碎片的数量依S/L大法的频率而定，想少S/L就应多准备材料。之后还要了解一下特殊效果词缀的冲突特性。

特殊效果看似五花八门，其实都有各自的类别，同类别的特殊效果是无法叠加在一起，这也是重铸为什么无法洗出自己想要的属性，多半是出现了冲突，需要注意的是如果附带（绝境）后缀，那么则与无后缀的相互独立，没有冲突。

注：下表内容非完全词缀，有缺漏。

属性类	攻击伤害类	精力伤害类	崩解类	对攻击力反映	攻击耗精类	吸血类	防御耗精类	公用类
火	视敏捷增伤(14%)	近距离攻击精力伤害	崩解力	体	近距离攻击精力消耗降低	近距离攻击吸取体力	上/中/下段架势防御精力消耗降低	追击伤害
水	视爱用度增伤(15%)	强/快速攻击精力伤害	武技崩解力	心	上/中/下段架势攻击精力消耗降低	上/中/下段架势攻击吸取体力	防御精力消耗降低	崩解
风	视没有装备防具的部位数增伤(15%)	-	上/中/下段架势 攻击崩解力	刚	武技精力消耗降低	强/快速攻击吸取体力	-	接招
雷	对妖怪/人类/尸狂的近距离伤害	-	强/快速攻击崩解力	武	强/快速攻击精力消耗降低	打倒敌人回复体力	-	刺击伤害
土	强/快速攻击伤害	-	-	技	-	追击回复体力	-	-
毒	武技伤害	-	-	忍	-	-	-	-
麻	上/中/下段架势攻击伤害	-	-	咒	-	-	-	-
-	近距离攻击伤害	-	-	灵	-	-	-	-
-	背后攻击伤害	-	-	-	-	-	-	-
-	视打倒敌人数增伤	-	-	-	-	-	-	-

TIPS 崩解指的是武器消耗敌人防御时精力的数值，接招指的是自身防御时消耗精力的数值。

进入重铸后一定要记得切换材料为神器碎片，然后开始洗属性。一件装备一共有7项特殊属性，因此应当确立这些属性选择什么。

特殊效果
- 赋予水屬性 +17
- 近距離攻擊精力傷害 +11.9%
- 近距離攻擊的精力消耗降低 12.8%
- 視覺用度增備 A+
- 近距離攻擊吸取體力 21
- 對攻擊力的反映（心） A+
- 西國無雙的榮耀（聚集6個）

拿出上一步准备好的西国刀为例，该武器已经固有了水属性和套装属性，那么接下来的五条要为了输出最大化便只能选择吸血类、攻击伤害类、精力伤害类、攻击耗精类、防御耗精类、追击伤害这些有用的特殊效果。而这5条属性中又必定会有一项继承属性无法通过重铸获得，如果不是合适的属性立马通过合魂继承覆盖属性。这样便可以开始洗出想要的属性了，其过程充满了随机性与乐趣。

图中的西国刀和双刀为例，最终成品得到的属性虽说各项都不是最大值，但都非常实用。

不过需要注意的是特殊效果中的对攻击力的反映与下面攻击性能中的并不相同，其数值幅度差距很大，特殊效果的A+其实只有攻击性能B的水平。不过好处在于可以自定义补正的方向，例如选择体A+，那么在提升了攻击力的同时还能大幅度增加人物的体力，属性加点充满了无限的可能性。

特殊效果补正	增长幅度/属性点
B	1.56
B+	1.75
A	1.93
A+	2.15

神器阶级突破

游戏中获得的装备最高为150级，在通关后武器除了固有的等级外，神器还会有额外+值等级，而+值等级的武器只能通过关卡怪物掉落或锻造获得。当拥有两把+1的武器时，通过合魂可以使主武器升级成150+2，两把+2又能合魂得到+3，最高可以得到+10的装备，而每次的提升都可以给武器的面板提升约40点的攻击力。看似非常容易，当其实是个相当痛苦的过程，因为需要耗费相当庞大的金钱。

假设已经将铁匠铺的所有优惠全部获得后，不同类不同名的武器合魂一次为14W左右，同类武器合魂一次为7W左右，同名武器为4W左右，合魂至+10一共需要512把+1武器（惊！）。其实不用害怕，BOSS战掉落或者关卡奖励的武器往往都是+3甚至是+5的，不过仍然是一个很恐怖的数据，上千万得到一把+10的武器都可以说是件幸运的事情。这里推荐通过阴阳术高速击杀强者之路的彼岸的相会关卡，获得大量+3以上的神器来进行合魂，顺带还可以刷取金钱。

可见图中+10的西国刀相比没有+值的多了近400点攻击力。

等级上限突破

游戏中装备的等级上限为150级？其实不然，在之前的版本中玩家可以通过锻造获得突破等级装备，最高等级与玩家达成任务的等级相关，也就是说可以获得320级的装备，想想都觉得可怕。不过在更新官方已经修复了数据，将所有320级的装备还原至160级。也就是说现版本中，玩家只能通过锻造获得160级的装备。而突破等级的锻造也并不麻烦，首先需要完成强者之路320级的“女王之眼”任务，这样才能开启突破至160级的上限。接下来其实就是不停的锻造即可，也无需在意锻造的珍惜度，不停的锻造即可获得。当获得一把160级装备后，再通合魂的方式继承给自己想要的装备，便能将装备打造出终极形态。

关于最后一步，由于官方更新的削弱，仅仅高处10级的160并没有太多的数据差距，如果不是追求极限的玩家也可忽略等级上限突破这熬人的步骤。

防具养成

防具共有五件，这也就是上文中的流程还需要重复五次，不过实际操作起来要简单不少。首先防具的特殊效果没有武器那般复杂，需要去搭配自己的玩法，防具的目的只要够肉，能增伤就可以了，并且防具的词缀也没有太多变化，基本上挖坟或者锻造出的防具都能拥有大半优秀的词缀。以下就推荐一些优秀的词缀而不在累赘叙述词缀冲突关系（冲突词缀很少）。

注：被攻击时承受的伤害降低为防具固有属性，且数值固定没有浮动。

头盔：体力、坚韧度、防御时属性伤害降低、感应敌人、各类抗性。

胸甲：体力、精力、承受的属性攻击伤害降低、被攻击时承受的伤害降低（绝境）、各类抗性。

臂甲：药物回复效果、坚韧度、攻击力、各类抗性。

膝甲：体力、奔跑速度提升、冲刺精力消耗降低、闪避动作精力消耗降低、各类抗性、坚韧度。

腿甲：精力、奔跑速度提升、冲刺精力消耗降低、闪避动作精力消耗降低、各类抗性、坚韧度。

TIPS 防具佩戴的属性值不够，只是不会触发特效效果，面板防御力还是有的。

配件选择

当前游戏还无法对配件装备进行更改，而且不能依靠挖坟获得，只能从BOSS掉落、关卡奖励中选择适合自己的使用。在众多配件中还有一个极其独特的存在——八尺琼勾玉，其效果类似于《暗黑破坏神3》中的华戒，可以使套装效果所需部件数量-1。

而且在《仁王》中，由于共有9个装备栏位置，而套装效果一般聚集4件就能获得近距离伤害增加的效果，也就是利用八尺琼勾玉可以同时搭配出3套套装属性的效果。

配件推荐效果：对妖怪的近距离伤害、属性伤害、感应敌人、精华量表增加量、九十九武器耐久力、体力、承受的属性攻击伤害降低、九十九武器攻击力上升、精力耗尽的回复时间缩短。

不过由于配件不能重铸，想要满足以上这些效果的配件真是可遇不可求啊。





部分图鉴资料

妖魔

名称	掉落物	弱点	抗性	备注
亡者武骸骨	-	-	毒	刀/枪两个形态
伏次郎	-	火	毒	光头/头发两个形态，带毒，大型亚种
鬼火	-	-	毒	火/水/雷/风/土
油伞妖	雨伞骨干	-	麻痹	-
琵琶牧牧	-	-	-	不会攻击，召唤鬼火
小海坊主	-	火	水	近战攻击后暴露弱点
泥田坊	粪球/高贵粪球	火	土	近战攻击后暴露弱点
防人	-	雷	土/毒/麻痹	攻击时防御大幅度下降
蜘蛛	-	-	-	高空下落偷袭
河童	河童的背甲	-	-	会逃跑
狢	-	-	-	模仿玩家
妖鬼	鬼角	头部	-	斧/刀/双刀/逢魔四个形态
精华妖鬼	鬼角	头部	对应属性	火/水/雷/风/土五个形态，承受同属性攻击会自爆
独眼小僧	-	-	-	攻击玩家两次会变身
独眼鬼	鬼角	眼睛	-	-
巨僧	苦痛之舌	-	对应属性	火/水/雷/风/土五个形态
泥墙	-	-	土/毒	做出正确颜色动作
轮入道	-	水/背后	火	-
一反木棉	-	-	-	-
乌鸦天狗	乌鸦天狗的羽毛	-	风	-
怨灵鬼	鬼角	头部	火	-
飞缘魔	妖物之发	雷	风/麻痹	-
夜枭	夜枭之爪	水/发光的肚子	雷/毒	-
大百足	大百足之牙	风	土/毒/麻痹	-
海坊主	海坊主的眼石	火/眼睛	水/毒/麻痹	-
女郎蜘蛛	蜘蛛的脚壳	风/屁股	土/毒/麻痹	-
雪女	-	火	水/毒/麻痹	-
白虎	白虎皮	水/眼睛	雷/毒/麻痹	-
大蛤蟆	大蛤蟆之枪	雷 /土	火/风/毒/麻痹	-
鬼女	鬼女之爪	水/土	火/雷/毒/麻痹	-
巨大骷髅	巨大尾骨	火/水/雷/风/土/头部	混沌/毒/麻痹	-
八岐大蛇	大蛇之鳞	头部	毒/麻痹	
百目	-	-	混沌/毒/麻痹	-

人类

名称	掉落物	备注
伦敦塔卫兵	伦敦塔卫兵防具/长柄剑/门斧	-
十字军铁骑	十字军防具	
山贼	-	-
武士	-	-
处刑人德雷克	断罪之斧制作书	-
立花宗茂	西国无双套装/波游兼光/西国无双之弓制作书	-
服部半藏	鬼泪村正制作书	-
阿胜	-	-
井伊直政	赤鬼三角枪/赤鬼套装制作书	-
本多忠胜	蜻蜓切/东国无双套装制作书	-
杂贺孙一	-	-
大谷吉继	-	-
岛左近	鬼左近之枪/傲世才子套装制作书	-
石田三成	石田正宗/清廉义铠套装制作书	-
弥助	星切太刀/牛头天王斧/漆黑套装制作书	-
织田信长	宗三左文字/霸王将军套装制作书	-
丸目长惠	体舍流木剑/天下第一兵法套装制作书	-
柳生石舟斋	天狗切/柳生套装制作书	-
司箭院兴仙	宍户之锁镰制作书	-
宝藏院胤荣	宝藏院十字枪制作书	-
坂田金时	怪童板斧/怪童套装制作书	-
足利义辉	二名则宗·骨食藤四郎/剑豪将军套装制作书	-



游技术 NOW PLAYING 研究中心

荣耀战魂		PS4 XOne Ubisoft
For Honor		动作 中文版
2017年2月14日	本地1~2人，在线2~8人	无对应周边
售价为PS4/XOne：420港币		

本文对应游戏版本：1.02
本文对应语言：简体中文

文 三日月 美编 NINA

全收集指南

本作共有两种收集：可查看物品和可破坏物品。前者都有明显的闪光点作为提示，当屏幕上出现LB/L1键提示时按下就可完成收集。而后者都是一些瓶瓶罐罐什么的，不过光破坏掉还不行，玩家还需要获得藏在里面的素材（以菱形显示）才算收集到。

骑士

军阀与懦夫

收集位置一览



游戏正式开始后往正上方看会发现自己的首领，这是本作的第一个可查看物品。



在原处往右看能看到原处的森林，这是第二个可查看物品。



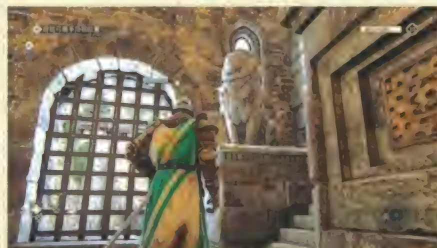
先别急着前进，别忘了查看地面上的攻城车。



前进一段距离后往左方看，远方的塔楼是本关的第四个可查看物品。



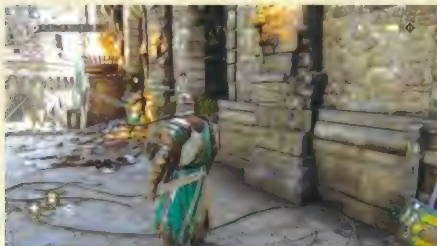
在防御敌人进攻后，回头查看被破坏的城墙，这是第五个可查看物品。之后再查看前方的塔楼，这也是本关的第六个可查看物品。



进入塔楼后，玩家可以看到两个可破坏物品，其中一个可破坏物品同时也是个可查看物品。另外这里还有一个狮子雕像，这也是一个可查看物品。



一楼的收集解决后上二楼，这里有两个可破坏物品和一个可查看物品（巨型盾牌）。



从塔楼出来后，右方就是本关的最后一个收集。

非请勿入

收集位置一览



进入战场后，仔细观察右边会有一台燃烧中的木车，这是一个可查看物品。



战场中央还有两个可查看物品，一个是左方的攻城车，另一个是中央的老鹰雕像。



木车的右边可以找到一个可破坏物品，建筑的里面（同时也是任务要求占领的地点之一）还有一个可破坏物品，别错过了。



登上战场右方的城墙，眺望远方的塔楼可以找到一个可查看物品，而在第二个占领点处还有一个可破坏物品。



在战场的尽头不难发现另一个可破坏物品。



第三个要求占领的点里可以找到一个可破坏物品，从左方的出口离开立即往右看能发现本关的最后一个可查看物品。

黑石军团

收集位置一览



章节开始后立即就能找到一个可破坏物品，前方不远处还能看到一个挂在树上的笼子，这同时也是一个可查看物品。



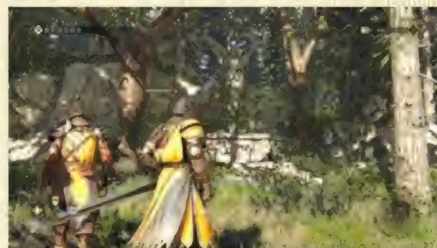
继续前进，右方的悬崖就是一个可查看物品。左方还有一个间歇泉，别忘了查看一下。

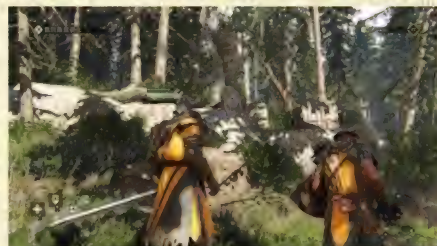


在进攻基地之前，基地大门右侧的塔楼就是一个可查看物品。



进入基地后不久就能找到另一个可查看物品，往右看还能找到一个可破坏物品。继续往前走会遇到一个敌人在一个死胡同里，其身后又是一个可破坏物品。





从基地出来后就能看到左方的可破坏物品。继续前进的时候别忘了观察路两旁的雕像，一路上一共有三个雕像。其中最大的雕像旁除了有敌人外，还有一个可破坏物品。



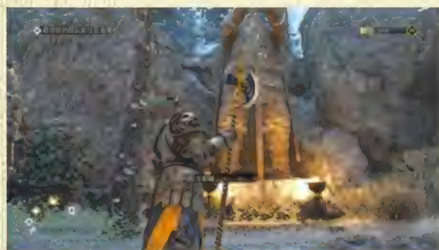
看到远方的小教堂后别急着进去触发剧情，小教堂本身就是个可查看物品。

寒冬中的瓦肯海姆

收集位置一览



章节开始后就能分别在前方和右边找到一个可查看物品。



贴着场景右方前进不久就能发现另一个可查看物品。



过桥后不久能发现另一个富有维京特色的可查看物品，往前走不久还能找到一个可破坏物品。



快速穿过结冰的河面后，不难发现一个巨大的头像。



第一个投石车附近有一个可破坏物品。



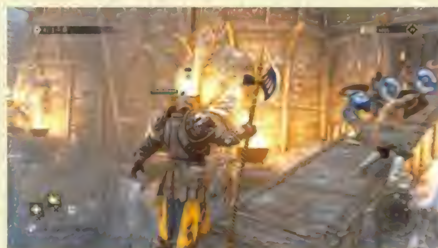
解决第二个投石车处的敌人后，前进不久后就能在右方发现另一个可破坏物品。破坏后别急着走，往左方观看攻城的友军，这是另一个可查看物品。



回归战场后，左方就能看到你的长官。



我方的攻城机器和远方敌人堡垒的城门分别是两个可查看物品，



操作攻城机器攻城后别急着往上冲，城门右方同时也是你的左方有一个带着火盆的雕像，这是本关的最后一个可查看物品。

蓄意破坏

收集位置一览



解决第一个敌人后，右方就是本关的第一个可查看物品，另外前方还有一棵树，这是第二个可查看物品。

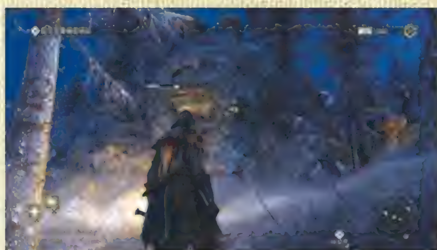


继续往海岸走，解决敌人后不难发现海边的小船以及小船左侧被吊死的尸体，这分别是第三个和第四个可查看物品。第五个可查看物品也在附近，大船的船头就是第五个可查看物品，船后还有一个可破坏物品。

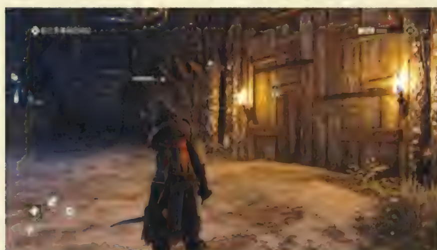


继续前进会看到一条峡谷，峡谷的右上方尽头能找到一个可破坏物品，附近除了敌人外，还有一个强化可以获得。





在往山上前进时，途中“梅西”会自言自语，此时观察四周，不难发现前方有一个巨大的雕像头。



上一个可观察物品的右方有一条小路，沿着小路走可以来到敌人基地的正门，这个正门同时也是一个可查看物品。



在“潜入”基地的路上，还有两个明显的可破坏物品。



进入基地后，玩家不难发现这里的敌人是源源不断的，此时需要玩家尽早地把门给堵上。这里除了会不断刷出敌人外，它还是一个可查看物品。



中庭右方的平台上还有一个可破坏物品。



玩家需要破坏的两个机关，其中右方的机关是一个可查看物品。最后一个可查看物品是两个机关的中间。

羊群中的恶狼

收集位置一览



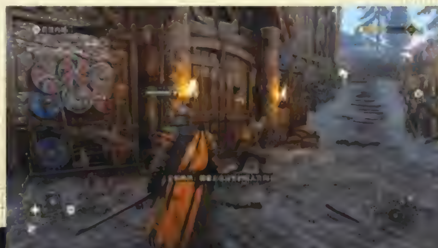
章节开始后，玩家位置的右方石碑就是第一个可查看物品。查看后继续沿着场景的右方前进，不久就能看到一座塔楼，它除了是第二个可查看物品外，其附近还有一个可破坏物品。



护送攻城车来到城门前，城门本身就是一个可查看物品，玩家面向城门方向的左方是另一个可查看物品。攻城车到达城门后 别急着触发剧情，攻城车本身也是一个可查看物品。值得注意的是，攻城车需要玩家护送到城门前之后才能查看。



入城后别忘了查看被攻城车撞开的城门。



不管中央的主战场，往左方走，中途有一个可查看物品。查看后不久就能发现另一个可破坏物品。



不要急着往任务目标走，从上一个收集处原地返回主战场，玩家很快就能再次看到那个熟悉的面孔，你亲爱的长官。继续往前走还能发现一个可破坏物品，以及一栋着火的房屋（本章节的倒数第二个可查看物品），房屋右边还有一个可破坏物品。



任务目标地点右方有一个可破坏物品，之后先别急着跳进去跟 BOSS 决一死战，BOSS 自己还是一个可查看物品。

维京人

突袭掠夺者

收集位置一览



在开始讲解收集位置前，玩家们必须提前注意的是，本章节虽然路线简单，但一旦到达场景的最上方并触发剧情后就不能返回之前的场景。言归正传，本章节的第一个收集就在开始地点往前走第一个转弯口转左，这个可查看物品是一条小船。



烧毁大门后继续前进，右边能找到另一个可查看物品。



在离你最近的任务目标附近不难发现可破坏物品。



在城镇的另一边，场景的左边还有一个可查看物品（附近是另一个任务目标）。收集后沿着坡道往上走，中途还有一个可破坏物品。来到尽头转左能看到一个水车，水车本身也是一个可查看物品。



查看水车后往反方向走，路上不难找到另一个可查看物品。



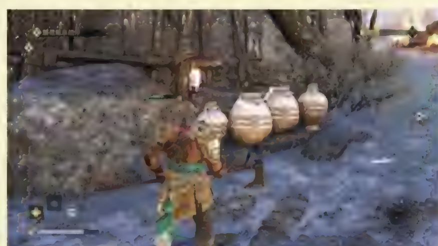
在去往最终任务目标的途中不难发现两个可查看物品：石碑和远方巨大的风车。另外最终目标的所在处也是一个可查看物品，之前还有一个可破坏物品，可别走太快触发剧情了。

维京式外交

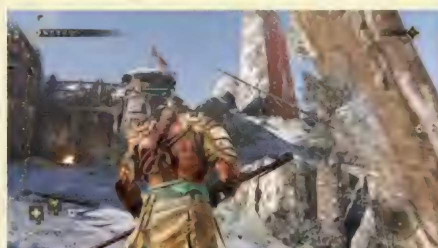
收集位置一览



这张地图算是一个小小的开放关卡，流程路线较为自由。章节一开始就能立即找到三个可查看物品，分别是前方的石像头部、后方友军所在位置的图腾以及被破坏的建筑。



先从左方的目标为起点，左方目标附近就有三个可破坏物品，分别在目标所在建筑外面的右侧、建筑里面，最后一个可破坏物品在救完人后往缺口往外看就能发现。



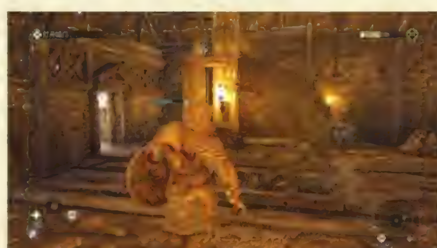
在前往另一个任务目标的路上有一块很显眼的红石碑，这个是另一个可查看物品。石碑下还有一个可破坏物品。



在第二个任务目标前会看到一棵枯树，这是一个可查看物品。目标附近还有一个可破坏物品。

木头、铁与钢

收集位置一览



进入基地后沿着楼梯往下走很快就能在左方发现第一个可破坏物品。而进入离玩家最近的建筑后，这里除了有一个敌方征服者外，还能在中央找到一个可查看物品和一个可破坏物品。



从建筑的另一头出来后，一旁还在建设中的战船算作是一个可查看物品。继续前进并路过木桥的时候，往右方看会发现一扇被破坏掉的水门，河流是另一个可查看物品。





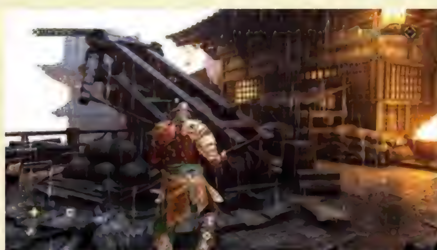
在前往任务目标帮友军打开大门的途中，不难发现一个可破坏物品。另外任务目标的右上方建筑也是一个可查看物品。



本章节的最后一个可查看物品位置颇有恶意，在流程中玩家会需要使用炮台掩护队友，看到对面的塔楼了吗？是的，玩家需要冲过敌人堆才能到达这个收集的所在地，进入塔楼后立即回头就能找到这个可查看物品。本章还有两个可破坏物品，一个在船上另一个在门开关的右边，正常玩的话很难错过。

登上海滩

收集位置一览



一开始的抢滩登陆战随便打就可以了，爬上城墙后一路杀过去。在下楼继续前进前别忘了调查一下城墙上的矛车。



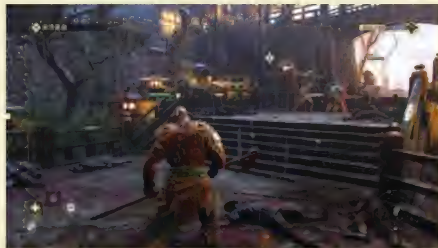
打开铁门后，先别急着前进，往任务目标的相反方向即右边走，不难发现尽头的可查看物品。



和队友汇合后，回头查看队友前进的方向，这里是一个可查看物品。



在一路“无双”过去的时候，玩家会经过一座木桥。此时玩家的左方和右方分别是一个可查看物品。



在看到BOSS后别急着前进，一旦触发剧情就不能回头了。BOSS自己就是一个可查看物品。

侦察

收集位置一览

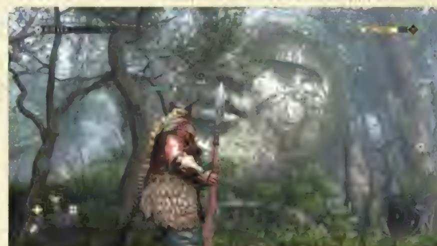


这个关卡的场景相当巨大，流程也被分成了两部分。第一部分是在沼泽，刚开始往前方看就能看到一个大型鸟居和几个吊着的尸体，这是一个可查看物品。找到后立即转左，玩家会发现一个沉船的残骸，这是另一个可查看物品。在沼泽中央，伏击者出来的地方附近有一个形状很奇怪的参天大树，大树附近能找到一个可破坏物品。





在拯救队友地点的附近还有一个可查看物品。



值得注意的是，此时任务会要求玩家前往港口，一旦消灭位于港口的敌人玩家就会离开这个场景，小心可别走过头了。离开刚才拯救队友的营地，立即往左转会发现一个大佛头，这是一个可查看物品。

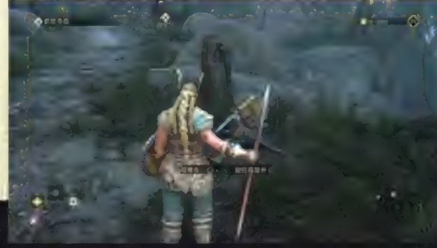


继续沿着左边走，玩家会在路旁发现几个敌人、一个可查看物品和可破坏物品。



回到刚才的营地，这次往右方走，城墙下有一个可破坏物品。沿着右边走会发现远方有一口大钟，附近有一个可破坏物品。继续沿着右边走，中途留意右边的沼泽，沼泽中有一条小船，这是另一个可查看物品。而在最后港口战斗的场景中还有一个可破坏物品，全灭敌人前别忘了先把收集给搞定了。

在关卡的第二部分中我们终于离开了沼泽。



第一个可查看物品在玩家过桥后就能找到，是一把剑和一个盾牌。进入建筑并击败来袭的野武士后，建筑里面和左侧的外面各有一个可破坏物品。



先往左边走，庭院中佛像是一个可查看物品。之后上城墙，远方的景色是另一个可查看物品。不过在收集前先把埋伏的敌人先解决再说，要不然被人从城墙推下去的话，那就相当尴尬了。



继续前进会发现一个大钟，这是一个可查看物品。继续往目标前进就能发现另一个可破坏物品，它位于目标的正下方。



此时先不要管目标，我们还有右边没探索呢。从刚才遇到野武士的地方出发，不难发现广场就有一个可破坏物品。这个收集的左侧还有一条小路，走廊旁的牢房是另一个可查看物品。



继续前进会发现一扇打开的大门，这是一个可查看物品，旁边还有一个可破坏物品。好了，该干的事情都搞定了，现在可以去把地图拿到手了。

大突袭

收集位置一览



进攻开始后立即往右走，穿过维京人所制造的工程兵器后就能发现第一个可破坏物品。



沿着大路一路前进，中途玩家会找到一个被毁坏的工程兵器，调查它。



在离第一个任务目标还有大概 60 多公尺的距离玩家会发现两个塔楼，上去能在右边发现一个可破坏物品，左边则是一口大钟，同时它也是一个可查看物品。



下来后沿着左边的小路走，穿过“西城门”会发现另一个可破坏物品。



继续沿着大路走，不难发现另一个可破坏物品以及一个显眼的可查看物品（红色狮子像）。



在需要玩家占领的点中，玩家会发现另一个可查看物品，这个可查看物品是一棵樱花树。



在大路尽头的大门就是一个可查看物品，左边还有一个可破坏物品。

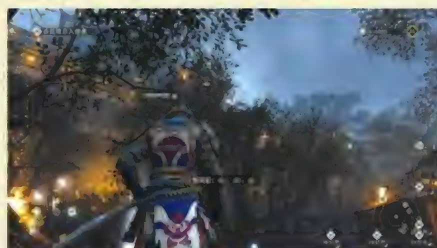
武士

职责

收集位置一览



章节一开始连移动都不需要，直接转移镜头就可以发现两个可查看物品。分别在玩家的右后方以及正前方。下去触发教程之前，别忘了左边还有一个可破坏物品。下去触发教程之前，别忘了左边还有一个可破坏物品。



这里同样是一个结构比较复杂的场景，我们一样先从左边为起点。中途会看到一个可破坏物品，继续前进不久后，站在屋顶上往上看能发现一个可查看物品（远方的宫殿），先别急着跳下去，附近还有一个可查看物品。



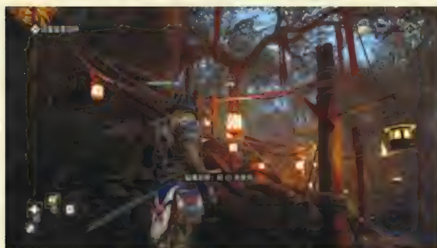
跳下屋顶后往左走会来到一条死胡同，这里还有一个可查看物品，这是一个雕像。



在其中一个队长的所在地会有一个很明显的可破坏物品，这个收集有可能会在玩家射击灯笼的时候顺便破坏掉，但还需要玩家走过去获得素材后才算是完成收集。



必经之路的桥也是一个可查看物品，推荐在消灭全部队长前把这个收集给解决掉。



过桥后玩家需要保护有毒原料，这个场景有一个可查看物品（场景左方）和一个可破坏物品。



在最后的场景中，右侧有一个可以查看的雕像，而左侧则是一个可破坏物品。

适者生存

收集位置一览



虽然细节上有些不同，但这个场景实际上和维京人章节“侦察”是同一个场景，两个场景实际上是连接在一起的。在章节开始地点的附近就有一个可查看物品（士兵尸体），这里还有一个敌人在等着玩家。



玩家需要解决三个目标，先往离自己最近的目标前进。在前进的路上玩家会遇到一扇写着“东城门”的大木门，这是一个可查看物品。



在和第一个目标战斗的地点，有一个可供查看的雕像和一个可破坏物品。



而在第二个目标所在地出口的左方则有一个可破坏物品。



杀死第二个目标继续前进后玩家会发现自己已经回到了“侦察”的场景中 出来后立即往右走，记得那口大钟吗？那个就是一个可查看物品。



回头走就能回到当时拯救维京人队友的营地，这里除了有一堆敌人外，还有一个可破坏物品和可查看物品，后者需要玩家登上瞭望塔才能收集到。



从营地出来后往左走就是那个沉船的残骸，这里还是有着一堆敌人，敌人身后就是一个可破坏物品。而最后一个可破坏物品在最后一个目标的所在地，按照老规矩，先把收集搞定再解决敌人。

收拾残局

收集位置一览



流程进行到这里，玩家大概已经能觉察到育碧要不就是在偷工减料，要不就是非常喜欢沼泽，要不然也不会一个场景重复三次。是的，这一章还是在那个沼泽。本章的第一个收集就在玩家初始地点，地上的尸体是一个可查看物品。



在前往上一章第一个目标的路上（出门往右走），还有一个可破坏物品，而第一个目标的所在地还有一个可查看物品可以收集。



原路返回往左走不久能发现一座建在沼泽旁的小屋，小屋附近有一个可破坏物品。破坏后往前看能看到一棵根部空心的大树，大树右边有一个鸟居，这是一个可查看物品。



继续往任务目标走，途中会穿过一棵大树，在穿过大树前的左方以及大树本身分别是一个可破坏物品和一个可查看物品。



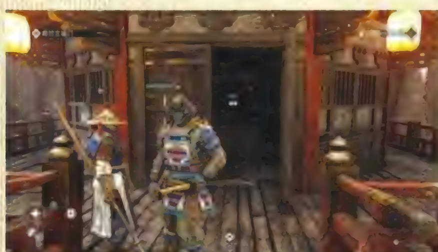
穿过大树后顺着任务目标的方向走，玩家会再一次来到"东城门"，这个东城门就是一个可查看物品，门的附近还有一个可破坏物品。



和队友会合后玩家需要消灭维京队长，在这个场景中有一棵大树，这是一个可查看物品，另外大树右边的建筑旁还有一个可破坏物品。

统一

收集位置一览



玩家初始位置的后方就是一个可查看物品，而前进一会能发现第二个可查看物品：一扇不能通过的大门。



一路小心"潜入"，仔细观察能看到左前方远处有一群敌人正在广场上训练，这是一个可查看物品。继续前进来到广场前，左方的屋子里有一个可破坏物品。



按照正常流程，玩家是不需要惊动这群敌人的。但由于有收集的缘故，玩家必须一战。解决全部敌人后调查雕像正上方的NPC，这还是一个可查看物品。



继续前进，在中途还有一个可查看物品和可破坏物品。解决一个守护鬼后，左侧还能看到远方的景色，这也是一个可查看物品。



在出去中庭和大象决一死战之前，别忘了调查中庭。



和大象的战斗结束后，中庭中央和右方分别有一个可查看物品和可破坏物品。



在楼梯前的左方还有一个房间，破坏门进去能发现一个可破坏物品，继续深入能找到另一个可查看物品。都搞定后就可以上楼了，上楼梯后往左转就能发现最后一个可破坏物品。

荣耀

收集位置一览



章节开始后往右走，很快就能发现一个可破坏物品。继续沿着右边走还能发现两个可查看物品，分别是一个无底大坑和数个驻扎的敌人。



此时往左边走，还有两个可查看物品，分别是一个间歇泉和一辆被毁坏的木车。后者的具体位置在远方城堡的左前方。



继续往左走会来到一个基地，不过玩家不能进去。基地的大门是一个可查看物品，而大门右方则是一个可破坏物品。



对了，城堡的正门也是一个可查看物品。



在往目标进发的途中还有两个可破坏物品，由于太明显因此很难错过。之后在中庭和队友并肩作战的场景中还有一个可破坏物品，在全灭敌人前别忘了优先把它给破坏掉。



章节进入第二部分后立即往左走，中庭的雕像是一个可查看物品。



从左边的楼梯下去，远方的景色是另一个可查看物品。这里还有一个可破坏物品。再次进入建筑后还有另一个可破坏物品。值得注意的是，这里的敌人数量很多。由于剧情缘故，玩家队友基本就是个摆设还无进攻能力，玩家还需要保护队友，因此本关的收集推荐在低难度里完成。



原路返回最开始的地点，往右走一路前进并离开教堂。出来不要忘任务目标走，直接往后面走。这里有着成群的敌人，一个可查看物品（大树）和一个可破坏物品。



教堂正门上方也是一个可查看物品。



在掩护队友撤退的桥梁是一个可查看物品，右边还有一个可破坏物品。

亚玻伦

收集位置一览



章节开始后登上城墙，远方的军队是第一个可查看物品。



继续前进，调查一个倒塌的雕像，这是一个可查看物品，旁边还有一个可破坏物品。



接下来玩家需要破坏两个投石车，在两个投石车之间，眺望下方的屋顶有一个可查看物品，原地扭头仰望高处的塔楼则是另一个可查看物品。



两个投石车所在地的附近还分别有两个可查看物品，如图为左边投石车的可查看物品。



而这是右边投石车的可查看物品。



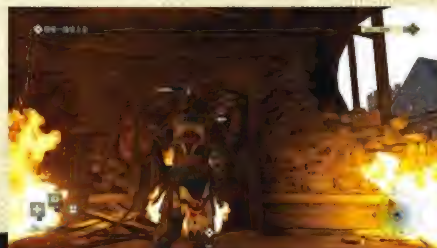
在进入中庭的战斗前，先不要急着跳进去，入口右边的雕像是另一个可查看物品。而在中庭里还有一个明显的可破坏物品。



继续前进后还有另一个明显的可破坏物品，而你的右方则有一个可查看物品。



队友掩护你穿过铁门后，立即往后看就能找到一个可破坏物品，右方则是另一个可查看物品。



在着火塔楼的战斗中，还有最后一个可查看物品（墙上的盾牌）和可破坏物品。

文 稀饭 美编 NINA

HORIZON ZERO DAWN

全奖杯，稳！

地平线 零之曙光		SIE	PS4
Horizon Zero Dawn		动作冒险	中文版
2017年2月28日	本地1人	对应年龄：17岁以上	
售价为398港币			

本作通关时间：25小时
本作白金时间：50小时
本文对应游戏版本：1.03
本文对应游戏语言：繁体中文

上次恰逢本作提早给媒体评测，给大家做了一个简略的流程攻略，毕竟时间太有限，实在不敢说是很周全，例如游戏当时因为尚未正式发售，并不能查看中文的奖杯列表，只有网上提前透露的英文奖杯列表，虽然解锁条件可以翻译，但奖杯名称自己手动翻译可能会和正式游戏中的翻译不一致，最后为了保险起见并没有刊登在攻略当中。也正因为如此，这期的研究就以帮助各位玩家顺利获得白金为前提制作，所有和白金相关的内容都会一一刊载。另外包含本作所有内容的完整攻略会在之后推出的《PlayStation 专门志 Pro》上刊登，还没空全一下这款独占佳作的玩家可以不妨期待一下。



白金攻略详解

《地平线 零之曙光》的白金难度可以说是相当低，要是玩家们不像是某河马一样沉迷于拍照模式，可能只需要50个小时左右就可以拿下白金，以一个包含角色扮演要素和不少剧情动画的游戏来说，这个时间其实并不算长，更何况其实达成的难度也很低，也可以算是一个常规的白金佳作了。

在开始介绍本作的具体白金方法之前，先说一下游戏本身方便白金的一些特点：

1. 没有难度奖杯，玩家可以用任何难度打白金，意味着手残的玩家可以选择“简单”难度通关（游戏中默认为“普通”难度）。

2. 虽然游戏中有很多音频档案，但是没有相关的奖杯，意味着可以不用全收集。

3. 游戏中基本上没有玩家去了之后就不再能去的地方，如果有也不会有奖杯要求收集的东西。

4. 通关之后游戏可以继续玩，补支线任务和收集。

5. 奖杯相关的收集都可以通过购买对应地图来在大地图上标示出大概的位置，跑去标出的地点随便转转就可以找到，部分收集如望远点可能会需要玩家攀爬到高处，注意观察寻找一下攀爬点即可。只有两个算是收集的内容没有相关地图，所以下文当中会有说明。

6. 不存在需要大量重复操作的刷刷刷奖杯。

综上所述，本作的白金方面算得上是非常宜人，所以无论你是纯粹的奖杯党还是本作的爱好者，都推荐抽空来白一趟。







奖杯列表

奖杯名称	杯种	解锁条件
已获得所有奖杯	白金	取得地平线 零之曙光的所有奖杯。
隐身击杀10具机器	铜	使用无声攻击累计消灭10个机器。
3次上方攻击	铜	使用上方攻击技能累计干掉3个敌人。
拆下10件元件	铜	在战斗中从机器身上累计分离10件元件。
利用弱点击杀10具机器	铜	干掉10只弱点为火并燃烧中的机器，或弱点为冰并冰冻中的机器。
拆下5件重型武器	铜	在战斗中从机器身上分离5件重型武器。
覆盖7种机器类型的指令	铜	解锁覆盖技能后在7种不同的机器身上使用。
爆头30名人类敌人	铜	射击头部干掉30名人类敌人。
击倒23只食草者训练机	铜	寻找并击败诺拉族地区内所有的食草者训练机。
第一次改装	铜	在可改装的武器或装束上使用了武器线圈或装束织物。
干掉所有的搜索机器	铜	所有类型的搜索机器都至少要干掉一只。
干掉所有的侦察机器	铜	所有类型的侦察机器都至少要干掉一只。
干掉所有的战斗机器	铜	所有类型的战斗机器都至少要干掉一只。
干掉所有的运输机器	铜	所有类型的运输机器都至少要干掉一只。
达到10级	铜	达到玩家级别10级。
达到25级	铜	达到玩家级别25级。
达到40级	铜	达到玩家级别40级。
达到50级	铜	达到玩家级别50级。
学会所有技能	铜	习得所有现有的技能。
第一次覆盖长颈兽指令	铜	爬到了一只长颈兽的头上，获取了它的信息。
收拾第一个土匪营	铜	从强盗团伙手中夺回了一个居住地。
第一次覆盖核心指令	铜	到达炼铸厂核心，并获得了它其中的信息。
一处狩猎地的全部太阳标记	铜	在一个狩猎地的3项试炼中皆赢得了至少一个半阳标记。
一处狩猎地的艳阳标记	铜	在一个狩猎地的3项试炼中皆赢得了一个艳阳标记。
收拾第一个劣化区	铜	干掉了一个劣化区里的所有劣化机器。
覆盖所有长颈兽指令	银	爬上了所有长颈兽的头上，获取了它们的信息。
收拾所有土匪营	银	从强盗团伙的手中夺回了所有居住地。
覆盖所有核心指令	银	到达了每一个炼铸厂的核心，并获得了它们中的信息。
全狩猎地的所有太阳标记	银	在所有狩猎地的所有试炼中皆至少赢得了一个半阳标记。
全狩猎地的所有烈日标记	金	在所有狩猎地的所有试炼中皆赢得了一个艳阳标记。
收拾所有劣化区	银	干掉了所有劣化区里的所有劣化机器。
扫描所有机器	铜	遇到每一种机器并用Focus扫描。
找到第一个望远点	铜	找到并观看一个望远点。
找到第一朵金属花	铜	发现了一朵奇异的金属花。
找到第一尊巴努克族塑像	铜	发现了一名巴努克族旅行者留下的木刻肖像。
找到第一个古代容器	铜	发现了先祖使用过的一件古代容器。
找到所有望远点	铜	找到并观看所有的望远点。
找到所有金属花	铜	找到了所有的金属花。
找到所有巴努克族塑像	铜	找到了所有的巴努克族塑像。
找到所有古代容器	铜	找到了所有的古代容器。
获得织盾者造型	铜	恢复一项古代技术并加以使用。
遵循罗斯特所教导的一切	铜	跟罗斯特学会狩猎并战斗。
击败锯齿兽	铜	击败了威胁诺拉族的锯齿兽。
在试炼上获胜	铜	克服艰难险阻，夺取了试炼仪式的第一名。
击退劣化	铜	摧毁了诺拉族山谷的劣化。
了解古老的历史真相	铜	在造者末途了解了遥远的古代。
摧毁日蚀教网络	铜	秘密潜入日蚀教战斗营地，摧毁了他们的网络。
发现真相	铜	发现零之曙光的真相。
结束万母的死守战	铜	击败入侵者，进入神山。
恢复一个强大的武器	铜	探索了崩垮山，恢复了一件威力强大的武器。
所有盟友已加入	铜	受到亚萝伊行动的鼓舞，所有可以选择不参加的盟友都参与了保卫战。
终结战争机器威胁	金	终结了古代战争机器的威胁。
与军事首领一同获胜	铜	找到诺拉族的军事统领，击溃了金属之环里的杀手。
从敌人手中拯救子午城	铜	帮助艾伦德调查尔莎的下落，并挫败了一场针对子午城的阴谋。
协助投诚者	铜	帮助乌提德以及少年国王伊塔门逃离开暗影卡加族。
和塔拉娜一起猎捕红噬	铜	在猎人之家的地位提升到最高，并帮助塔拉娜击败了红噬。

击倒23只食草者训练机

这是游戏中其中一个没有任何地图标示的收集，不过其实原因很简单，这些食草者训练机都是出现在诺拉族的聚居地附近，所以玩家基本上把区域里的几个大城镇都走一遍，打倒所有的食草者训练机就可以解开。下面会列出每个地点的食草者训练机数量，方便玩家们统计漏了哪个地方。

地点名称	食草者训练机数量
罗斯特的家	7个
万母之守	2个
万母摇篮	2个
万母之心	2个
万母之升	2个
诺拉族的狩猎地	2个
万母皇冠	2个
恶魔之渴营地（需要打下土匪营后开启）	1个
猎人集地	2个
双齿峰（需要打下土匪营后开启）	1个

关键支线任务

本作当中和奖杯相关的支线任务只有两个，都需要玩家在进行到一定程度的主线之后才会触发，其中“和塔拉娜一起猎捕红噬”的支线奖杯步骤还比较繁琐，下文当中将会详细解析两个奖杯相关任务当中的每一步。

协助投诚者

和这个奖杯相关的任务有两个，分别是“叛徒的奖赏”和“王后的赌局”，需要在主线进行到“地球的重大秘密”后才能够进行。

1. 叛徒的奖赏

任务指引

这个任务是在进行主线任务“地球的重大秘密”并来到了墜日城的觐见间之后才会触发，剧情后在城外和凡娜莎对话，接受她的建议前去拯救被通缉的军官，并来到她提示的三棵死树处，用Focus追踪军官乌提德，爬上翠山之后再追踪一次，并检查被狩猎的草食者，会引来三只闪光鹰，将它们消灭后继续追踪踪迹，就可以碰到乌提德并触发剧情。之后敌人来袭，建议玩家就在原地用石头作为掩体，进入潜行状态保证自己不容易被击中，然后用爆破弹弓的炸弹直接轰炸敌人，会比用弓对射更加方便。

击退第一批敌人，跟随乌提德来到下一个场景，然后赶紧收集物资和药草，因为接下来有一场硬仗，而且收集资源是有时限的。之后的战斗比较麻烦，玩家会两面受敌，既有敌人从正面跑来，也有敌人从滑索降下，需要随时关注左右局势，乌提德本身是靠不住的，最多吸引一两个敌人注意力，基本上还是要靠玩家自己打。推荐武器仍然是爆破弹弓，对付远程敌人和近程敌人都一样好使。但如果玩家觉得还是打起来很有压力，可以后撤到不远处有火把的洞穴当中，里面有一门清野者大炮，足够用来清场了。





战斗完成后和乌提德对话，跟着他移动来到下一个场景，终于开始BOSS战，大祭司的打手有三个，最有威胁自然是拿着重武器的那个，先把他炸倒然后用重击戳死，接着立刻捡起重武器猛轰近战敌人，等这个敌人被秒杀后，剩下一个远程攻击的敌人简直就是砧板上的肉。最后再和乌提德对话，爬上大祭司所在的高台，触发剧情后任务完结，并触发下一步：“王后的赌局”。

2. 王后的赌局

任务指引

按照凡娜莎的要求，前往目的地，和三趾华迪夫对话，然后玩家只要一走下峡谷就会引来一个破石者。因为场地相对较窄，建议直接采用绕圈的方式躲避破石者的攻击，并且在其冲出地面时立刻用绳索发射器限制它移动，并迅速拆掉它的四肢，之后只要找到机会引爆它腹部的燃料袋，就可以将其活活炸死。

回去营火处触发剧情，剧情完成后玩家需要和凡娜莎一起对抗敌人，游戏会在一开始给出一定的设置陷阱时间，其实个人更推荐玩家在峡谷道路上布满绊索，之后按照提示躲到高处，如果玩家采用潜行姿态，敌人甚至都看不到玩家到底在哪里。

靠着这种方式，玩家可以轻松对付掉第一批的三个邪教徒和第二批的两个守视者加一个邪教徒，之后和凡娜莎对话，第三批敌人来了，是一只劣化雷霆牙，而玩家的同伴只是两个卡尔加长矛兵，还是死了就不能复活那种，不要对他们抱太大希望，按照和雷霆牙对战的战术来正面作战吧。在刚才伏击两批敌人的高处继续呆着，只要玩家迅速拆掉雷霆牙的圆盘发射器和头部两侧的大炮，它就没有什么能够打穿玩家面前石头的手段，最多只会是靠过来发动撞击，只要用绳索发射器限制住它，之后猛打心脏就可以快速杀死它。

完成后来到船上，就可以触发剧情，剧情后即可完成任务。

和塔拉娜一起猎捕红噬

这个任务关系到足足两个支线任务和两个差事，但给予的奖励也很有意思，玩家们可以在主线任务推进到“太阳之城”后，在猎人之家里触发这一系列任务。

1. 猎人之家的狩猎

任务指引

这是一个差事任务，在玩家进入任何狩猎地并了解到猎人之家组织存在后触发，需要玩家拿到一个狩猎地里三项考验的半阳评价，鉴于游戏中还有所有狩猎地获得最高艳阳评价的奖杯，所以玩家们达成条件应该是不用费太多功

夫的。关于考验的详细完成方法请参考后文当中的狩猎地介绍部分。

在任意狩猎地拿到三个半阳或以上评价后，玩家需要前往子午城和猎人之家的洛根对话，再和阿贺西斯以及塔拉娜对话，接着获取三个锯齿兽、两个清野者和一个追踪者的战利品，交给阿贺西斯，任务完成。

注：战利品为特殊物品，只有在把任务进行到需要获取战利品的阶段时才可以通过摧毁对应的机器获得，提前狩猎是无效的。

2. 猎人的埋伏处

任务指引

这是在完成差事“猎人之家的狩猎”后才会开启的支线任务。第一步是和塔拉娜对话，然后她会带你去见伊莎蒂，对话后任务目的地变为前往孤独之光。玩家一到这里就会遇到塔拉娜，但也会立刻进入和闪光鹰之间的战斗。闪光鹰会出现两批，总共五个，因为场地还算宽阔，而且有NPC吸引火力，战斗并不算难打。战斗结束后和塔拉娜对话，她会派玩家去上游调查闪光鹰频繁出现的原因。

目的地离孤独之光不太远，就在北边。到达地点后会发现大量牙口兽的残骸，并且遭到闪光鹰攻击，解决它们后，调查现场，跟随踪迹走，遇到一群猎人。玩家最后要选择和他们对抗还是找一个和平解决的方法。

和平解决的话玩家需要帮他们找一颗牙口兽之心，如果玩家身上就有，也可以立刻交给他们。个人建议钱比较足的玩家可以直接传送去子午城在机械资源商人处买一个再传回来，省掉一些打怪的功夫。之后和赶来的塔拉娜对话，再回去找猎人之家和阿贺西斯，对话后玩家就成为真正的猎人之家一员了。

暴力解决就比较简单，把他们都杀光，然后和赶来的塔拉娜对话，之后回去猎人之家和阿贺西斯对话即可。

无论玩家用哪种方式完成任务，都可以拿到特殊的武器：撕裂弓。



3. 致命猎物

任务指引

完成“猎人的埋伏处”支线任务后解锁，需要玩家杀死一只风暴鸟和一只雷霆牙，拿到战利品后来到猎人之家，发现阿贺西斯不在后，再和洛根对话即可。作为目标的雷霆牙和风暴鸟都是最强大的机器，需要一点技巧才可以击败它们，建议善用绳索发射器的限制怪物移动效果。如果玩家嫌特意去杀这两台机器麻烦，可以留着在主线当中完成，玩家是起码会遇到一次风暴鸟和一次雷霆牙的。

4. 红噬

任务指引

完成差事“致命猎物”后触发，前往长矛柄处的任务地点，会发现塔拉娜在被围攻。玩家可以靠着附近的草丛暗杀掉一部分敌人，剩下的和塔拉娜一起消灭掉就好。之后和拉塔娜对话，跟着她走一段路，就可以开始追踪阿贺西斯的踪迹。不久后玩家就会找到他，并见证他被传奇雷霆牙“红噬”打飞，随后玩家会和塔拉娜一起对付“红噬”。个人建议一开战玩家就进入潜行状态并躲起来，安排好战术后再和它开战，因为虽然红噬并没有外挂重武器，但这也意味着玩家无法使用外挂武器来反击它，只能使用手上现有的武器，所以摧毁它的难度并不低。个人建议使用绳索发射器和撕裂箭配合，撕掉它的侧面护甲后，用绳索发射器将其整个拉倒（需要暗影绳索发射器），之后对准心脏猛攻，如果玩家用精准箭配合“三倍命中”技能的三重箭效果，可以一击就对其心脏造成上千伤害，并能够快速击杀这个强大的雷霆牙。



解决红噬后和塔拉娜对话，再跟着她去看看已经只剩最后一口气的阿贺西斯，最后回到猎人之家，和塔拉娜对话，就会看到她荣升日鹰职位，并完成任务。

收拾所有土匪营

土匪营可以理解为是游戏当中不多见的人类敌人聚集地，玩家需要做的就是杀光他们，然后土匪营就会被解放，变成拥有营火和商人的友方营地。其实这些营地的攻打难度都不高，虽然下文当中还是给出了攻打建议，但玩家也不妨按照自己的路数去打，毕竟本作是个沙箱游戏，打法其实是不拘一格的。

1. 魔鬼之渴

攻打指引

这个土匪营有相关任务可以触发，任务触发地点就在支线任务“雪上加霜”里和恩雅拉对话后开启的两个任务点里左边那个点的右上方，沿路走会碰到任务触发NPC尼尔。和他对话后，地图上会标示出土匪营所在之处。在土匪营外和尼尔对话，玩家还可以选择是不是和他一起行动，如果玩家是走潜行路线，那么他帮助不大，但是如果玩家是走正面攻击路线那么尼尔可以提供额外的火力。等玩家杀完所有的土匪，营地就被解放了，会解锁新的商人和营火。但玩家还需要和尼尔对话之后才可以完成任务。

攻击营地时玩家可以尝试从靠河边的区域用攀爬点来到营地二楼，暗杀掉三个巡逻的敌人就可以搜刮掉营地中央的资源，之后建议从二楼靠近报警器的一侧落下，快速搞定这里的一个敌人后就可以解除报警器，之后玩家是选择把逐个击破还是正面杀掉就看玩家自己的喜好了。

2. 废墟要塞

攻打指引

这个营地敌人多处于正门区域，而在门外不远处有一个可以攀上去的树顶横木，如果玩家有加出技能“平衡射击”，可以站在上面狙击敌人的狙击手，但记得尽量用高威力武器，他们都是精锐敌人，就算是卡尔加神射弓用精准箭也不一定可以秒杀，而按照正常流程玩家现在应该是没有暗影神射弓这种大杀器的。另外玩家也可以从正门左边的突出平台上入侵，这里如果玩家要走潜行暗杀路线，最好加出“领袖暗杀”，因为许多敌人都是重装精锐类别，不加出这个技能是无法暗杀的。之后玩家就可以利用横贯上层的两条绳索和平台作为狙击点暗杀敌人，又或是直接释放被关押在上层的两个诺拉族人再利用地形优势和敌人周旋，但要记得小心使用重装武器的敌人，得把他们优先解决或控制住。



3. 双齿锋

攻打指引

如果玩家没有走清地图路线，这应该是玩家会遇到的第二个土匪营，所以整体难度并不高。建议从其所在地下方的劣化区营火处直接走山路上去，会直接来到营地的东方入口。这里只有两个土匪在巡逻，可以用草丛躲起来后将他们暗杀掉，再于这里从容地用Focus标记出营地里的敌人。这里最有威胁的敌人只有两个，一个是在下方巡逻的重装土匪，手持重武器，另一个是在高处的狙击手，占着塔楼这个高度优势。两者都可以用神射弓的精准箭直接爆头杀掉。之后玩家是捡起重武器兰博一把还是继续潜杀都可以，因为剩下来的都是普通敌人。



4. 拱门大地

攻打指引

这个营地的东方入口是个不错的进入点，门外就有一个草丛，方便玩家躲在这里对里面进行远程射击暗杀。走正攻路线的玩家也可以进门后立刻转去右方的区域，这里有两个囚犯可以在释放之后协助玩家战斗。需要注意的敌人仍然是手持重武器的精锐土匪，这里的狙击手反倒不太可怕，因为他们的制高点优势太小。

5. 黑翼遗迹

攻打指引

这个营地的特点是处于平原地区，所以可以从四方八面入侵。个人推荐是东边，因为这里就关押着两个可以协助玩家战斗的囚犯，而且还有可以爬上去的山崖，能够成为玩家的狙击点。敌人方面最需要注意的只有两个精锐土匪野人和一些高处的狙击手，大部分可以轻松靠精准箭爆头杀掉。

6. 粉碎火炉

攻打指引

在这个营地的东南方玩家可以再次找到尼尔，和他对话后就可以组队打这最后一个土匪营了。这里的结构不算太复杂，敌人构成也还是那些，仍然是建议先暗杀高处守望台上的敌人，因为这里有不少精锐弓箭手，贸然和他们正面开打会被射得很惨。

等玩家杀完土匪后，还是和第一个营地一样需要和尼尔对话，完成任务。但之后记得和他继续对话，可以触发支线任务“担心的原因：告别”。

7. 担心的原因：告别

任务指引

解决所有土匪窝并且和尼尔对话后触发，这个任务是和奖杯不相关的，但因为算是土匪营攻打任务线的终结，所以也一并提一下。接下任务之后前往任务地点，尼尔会向玩家提出决斗，如果玩家拒绝决斗，那么任务就算是完成，而如果玩家答应决斗，那就是需要和尼尔进行生死对决，不过过程也并没有多难，毕竟他也只是个人类而已。击杀尼尔后任务也会完成。

覆盖所有长颈兽指令

爬长颈兽这个分支游戏内容有个大家在育碧游戏里更熟悉的名称：爬塔，只是这回塔会在地面上移动而已。基本上所有爬长颈兽的流程都是一个套路：寻找在长颈兽行走路线上能够跳到它背部的高台——一般不止一个——然后跳上去，顺着长颈兽脖子的攀爬握把一路跳到其头部，最后执行覆盖指令，就可以清除一片地区的迷雾并看到地图上的重要元素，包括但不限于机器兽栖息地，营火地点和土匪窝还有重要地标等等。

游戏中的长颈兽共有五只，登上去它们顶部的方法都差不多，惟一算是差异的就是场景当中阻挠玩家的敌人的类型和能够跳上其背部的高台位置，但其实高台位置往往都非常明显，玩家走上去之后亚萝伊还会用自言自语的方式提醒玩家已经到达跳跃地点，同时敌人强度也不太值得一提，所以就不多占篇幅一一介绍了，只建议玩家们在进入到某个新区域时都以爬上长颈兽为首要目标，因为只要开了迷雾，地图上的探索元素就一目了然，非常方便玩家们规划自己的行动路线。

全狩猎地的所有艳阳标记

狩猎地可以被理解为是本作当中的挑战系统，其核心就是设立一些限制条件，考验玩家能够在多短的时间内达成目标，一旦目标达成，就算玩家没有结束战斗，计时也会停止，也算是蛮体贴的。鉴于完成考验还是需要一定的技巧和策略，下文当中会给出完成每个考验的个人心得。

1. 诺拉族的狩猎地

狩猎指引

玩家在离开拥抱主门后严大路走到一座横跨大河的桥前就会遇到一位猎人，对话后开启前往这个狩猎地的指引，同时玩家可以在任务界面当中查看狩猎地的挑战条件和达成对应评价的时间标准。部分狩猎地的挑战需要玩家拥有对应的武器，例如诺拉族的狩猎地就要求玩家拥有卡尔加绊索才能开启第三项挑战。

说回这个狩猎地本身，这里的三项挑战是比较初级的，其中第一项击落零件考验最简单，要求玩家在限时内击落10个燃料罐元件，只要玩家在任务开始时快速朝三个草食者背后的燃料罐区域射击撕裂箭，应该立刻就可以凑够10个击落数，完成考验。

第二项考验也比较简单，任务地点附近其实有很多圆木陷阱，开启挑战后先不要用滑索落下去，在高处观察一下道路上圆木陷阱的位置，然后滑下去之后来到场景中央区域一个能够爬上去的高台，立刻对其中一只草食者射击，然后观察它们是向哪个通道跑，再居高临下地看准草食者的逃跑路线触发圆木陷阱即可。

第三项考验需要玩家买下卡尔加绊索后才可以开启，要求玩家用爆炸绳索绊倒并杀死六个草食者，完成起来比较简单，不被察觉地在草食者所在区域的一方布置大量的爆炸绊索，然后从反方向惊动草食者，它们就会自投罗网，另外如果只剩下一两个敌人没有被杀死，玩家可以主动上去对着其脚下放置绊索来手动炸死它们。



2. 谷汇地狩猎地

狩猎指引

在万母皇冠和鲁特对话可以获得这个狩猎地所在的信息。第一个考验是用火焰箭烧着昂步者臀部上方的燃料罐，狩猎场的昂步者燃料罐都是没有外部保护的，所以可以用火焰箭直接射中引爆，而且爆炸后被烧死炸死的其他昂步者也算进玩家的击杀当中，所以要杀死四只昂步者不难，只要小心别被在现场巡逻的两只风背兽围攻即可。

第二个考验是急冻试炼，玩家需要摧毁五个在急冻状态下的机器，目标仍然是昂步者，不过杀法得变一下。首先，确保昂步者是处于完全急冻状态，即它头上表示急冻的圆圈槽是满的，然后用大威力的武器直接破坏它的燃料罐将其秒杀——推荐用神射弓——就可以让其在急冻状态下被摧毁。如果用引爆燃料罐的方法，爆炸会驱散急冻状态，所以可能会让玩家的击杀不算进完成试炼进度当中。

第三个考验是电击试炼，需要玩家先用电击击晕风背兽，然后打落其腹部的燃料罐，注意燃料罐就是燃料罐，并非其头部下方鼓起的食道。想要做到这点最简单的方法是算好它的行动路线用电击绊索控制它，绕到其背后侧面，用一支撕裂箭或撕裂属性高的武器破坏燃料罐外部的装甲，然后再用撕裂属性的武器打下燃料罐。严格来说一只火属性的风背兽腹下的燃料罐是正好三个，可以快速达成目标，但游戏对此的判定似乎有时候会出 BUG，经常出现打落了三个燃料罐但只有两个燃料罐被算进去的情况，出现这种情况时玩家得摆脱被打下燃料罐的风背兽，立刻去找另外一只来继续上文的流程，这种情况下想要达成艳阳评价还是比较难的，所以可以多试几次，不出 BUG 的话拿艳阳还是很简单的。



3. 大河狩猎地

狩猎指引

在离开向日塔向着子午城走一小段路就会遇到这个狩猎地，这里的主题是绳索发射器，所以玩家得先买好才能解锁其中的两个挑战。

第一项考验是速度考验，其实比较简单，玩家就是要在怪物骚扰之前搜刮场景当中的三个守视者残骸。玩家可以在挑战开始前先在高台上观察一下残骸所在的位置，决定好路线，之后就是各种夺命狂奔，路上不要理会任何机器，直接爬上残骸所在的高台，然后搜刮即可。如果有条件，玩家最好多带一点药水并提前喝一个急冻抗性药水，可以很好地在闪光鹰的喷吐之下保护玩家。

第二项考验是在用绳索困住践踏者的情况下打爆它们腹部的处理器——也就是那个红色的半圆球装置。这个装置的抗打击能力很强，但任务判定时又要求玩家是必须在其处于被绳索发射器发射的绳索拉倒在地时打爆这个处理器，所以实际上去挑战时，玩家最好用专注技能辅助，对着处理器先射两发精准箭，保证其生命值变得足够低，然后对着践踏者的四肢外加躯体射击起码五发绳索箭，保证其倒在地上后，立刻射击处理器，只要处理器在践踏者倒地时发生爆炸，就肯定可以完成一次。挑战要求玩家完成两次，如果想要拿到艳阳评价，打爆一个处理器之后不要理会践踏者，要去立刻寻找下一个目标，反正就算玩家不理会，过一段时间践踏者也会被火焰燃烧重创而陷入濒死状态，移动速度是追不上玩家的。

第三项考验是用绳索发射器捆绑闪光鹰，对落地的闪光鹰使用重击。考验本身难度不算太高，因为绳索发射器瞄准时也可以发动专注，只要把闪光鹰引得保持低空飞行，就很容易命中。但是因为时间有限，玩家又不能花时间杀敌，所以在被闪光鹰围攻的情况下会受到很严重的干扰。买好急冻抗性药水和回升药水，吸引闪光鹰后记得不要贪，射中两发绳索箭就可以将其拉到地上，然后等其摔落并重新站稳之后就会出现重击提示，赶紧插一矛然后立刻找下一个目标即可。同时记得一只闪光鹰是可以重复用来完成挑战的，只要在其飞起后再次用绳索箭拉下来并再次重击即可。



4. 马刺岩狩猎地

狩猎指引

这是一个以暗杀潜行为主题的狩猎地，如果玩家没有掌握"无声攻击"技能，记得要点出来，除此之外潜行方面的技能也是多多益善。

第一项考验是找到守视者并将其暗杀，想要获得艳阳评价，除了"无声攻击"技能 最好还有"引诱呼唤"、"无声落地"和"安静冲刺"配合。建议从营地最右边的绳索滑下去，在落点处的草丛旁就有两个守视者，用引诱呼唤将它们引过来暗杀掉，然后在地图的北方还有两个守视者，也是可以如法炮制。不要去南方，那里有一个追踪者，会破坏玩家的暗杀过程。

第二项考验是搜刮四个壳行者的箱子，这里设置比较阴险，壳行者的箱子并没带在身上，而是放在地上，而地图的北边和南边各有一个点，两个地方都只有三个箱子，所以玩家需要先搜刮一遍其中一个点的三个箱子，然后在机器们的围攻当中狂奔到另外一边。建议多准备一点回升药水再来尝试，不然风险有点大，尤其是因为附近有追踪者，它会追着玩家屁股发射飞镖弹，威力惊人。当然，如果玩家潜行技能以及装备的潜行属性够强，这里是可以大摇大摆地搜刮过去而不被发现的，尤其是在有"安静冲刺"技能的情况下，简直是闲庭信步。

第三项考验是杀死两个追踪者，不太难，它所在的位置大家应该都在上两个考验当中看到了，一个在南方，一个在西北方有壳行者的区域，但这里不能使用步陷阱的方法对付它们，因为效率太低，最好的方法是直接用电属性武器将它们打入麻痹状态，然后立刻冲过去打一下重攻击加一下重击（即倒地追击），等它站起来后立刻再将其打入麻痹状态，如此重复可以保证快速杀死追踪者。

5. 烈日深沟狩猎地

狩猎指引

这是一个讲究对于机器身上重武器运用的狩猎地，相信很多来到这个狩猎地的玩家都已经是此道高手了，不过这里的敌人非常强大，所以玩家也得注意一下自己的生命安全，尤其是不要轻易惹到场景中央的雷霆牙，不然就是一场苦战。

第一项考验是用清野者大炮消灭两个敌人。虽然玩家如果有相应的 RHO 覆盖指令，可以在控制清野者之后让它去杀死敌人来完成考验，但这一来速度慢，二来如果附近没有敌人则根本无法达成，所以个人推荐直接从最右边的滑索滑下去狩猎地，这里前面就有一个清野者，打下它背上的大炮，捡起来后射死它就可以完成一次进度，再用大炮射杀远处的随便一只守视者，就可以迅速完成考验。

第二项考验 ：这个考验需要玩家去控制两个清野者，然后借用它们的力量来击败雷霆牙。首先玩家必须要去打通 RHO 炼铸厂获得控制清野者的覆盖指令，然后再从场景的最右边滑索滑下去，先靠着草丛掩护控制一



只清野兽，再从谷底的西边绕到对面的一侧控制另一只清野兽，之后就是和雷霆牙正面交战，建议使用爆破弹弓这种完全以杀伤力为重点的武器，直接朝着雷霆牙头部的弱点轰炸，才有机会用较快的速度将其杀死，不然是拿不下艳阳评价的。

第三项考验：如有玩家有ZETA覆盖指令，完成这个考验是比较简单的，就是控制雷霆牙然后让其杀死清野者，但是如果玩家没有，那么要倒过来就比较辛苦，需要先把雷霆牙的两个圆盘发射器打下来，然后冲下去捡起来，再跑到谷底边沿上跑去杀死两只清野者。建议起码要加出“超重举重者”技能，否则玩家的移动速度是无法满足艳阳评价的时间要求的。但这里有个取巧的办法，那就是狩猎地重启挑战只会让机器重生，而不会清除之前战斗留下的重武器残骸，所以玩家可以在达成第二项考验后立刻去做第三项，会发现谷底中央应该就有之前一只雷霆牙掉下的圆盘发射器，拿着去杀清野者就好，省了从雷霆牙身上打下来的功夫，而且也不需要在惹到雷霆牙的情况下顶着它的攻击杀清野者。

覆盖所有核心指令

这个内容其实还关系到“覆盖7种机器类型的指令”这个奖杯的获得，玩家需要先完成炼铸厂的任务，获得对应的覆盖指令，才可以对特定的机器进行覆盖，不然靠着原始的覆盖指令是很难凑够7种机器的。而在游戏当中炼铸厂基本上就等于是一个小副本，里面有跳跃解谜，有和敌人交战，也有BOSS战，还可以扩充玩家的覆盖指令适用范围，算得上是游戏中内容最丰富的支线要素之一了，非常值得一玩。

1.SIGMA炼铸厂

这个炼铸厂的所在地玩家可以通过在万母皇冠和德拉尔对话获知，当然也可以自己找到。熔铸厂外的看守敌人不是很强，就是三个守视者和两个破坏者，建议靠着附近的草丛用偷袭和爆眼的方法迅速消灭掉。之后在熔铸厂里玩家可以学会靠着射击通风口来产生无毒烟雾阻挡敌人视线，以更容易地消灭对方，并且可以运用覆盖指令来开启各种道路。

之后在运货通道处趁着货物运过来的时候跳上去挂住，沿着通道传送的过程是游戏中最有趣的段落之一，一路上的科幻场景非常漂亮。之后的部分是潜行和跳跃的结合。

直到进入到核心处，先在高台上处理掉下方的两只守视者，之后四周观察一下，会看到两个上方有能够执行覆盖指令设备的高台，垂降后爬上去，执行覆盖指令后，场景中会再刷新三只守视者，在中央区域接受调试的火焰风背兽也会进入敌对状态。

建议先用电击绊索电倒风背兽，立刻用撕裂属性高的武器打烂它腹部的装甲，然后对暴露的燃料罐射一发火属性攻击，接着立刻远远躲开，其燃料罐的爆炸有很大几率会直接炸死在附近游走的守视者。之后用冰属性攻击限制它的移动，再重点打击它身上的两个弱点，就可以将其快速消灭。

所有敌人被击败后，炼铸厂的核心会在中央升起，对其使用覆盖指令，玩家就可以开启对于一部分机器兽的覆盖指令。之后核心会直接把玩家重新送到出口。

2.RHO炼铸厂

这个炼铸厂在向日塔西边出口的西南方，需要走一段路才能到达。入口处的看守只是四只守视者，并不难对付。但之后玩家无法从大门直接进去，而是要从下方的破洞潜入到炼铸厂当中，沿途跟着火炬提示一路往下爬，就可以找到入口。在这个炼铸厂中玩家需要学会使用转动的涡轮机，对其中心射击可以让它的转动方向逆转，能够用以帮助玩家通过一些区域。在玩家遇到的第一个开阔区域有一只清野兽和两只守视者，但因为一开始玩家不会进入战斗，所以可以安静地解决守视者，然后从出口左边通过涡轮机来到有连结器的平台，清野兽是没法走上来的，所以玩家只要先手打掉它背上的大炮，它就只能任人宰割了。之后覆盖场景最西边的连结器，之前挡住空中运输货柜去路的屏障会打开，回到第一个连结器的平台上，攀上上方在运输的货柜，就可以前往下一个区域。

来到新区域后逆转头顶上涡轮机的转向并攀着来到对面的平台，走过一条窄通道之后就可以来到一个中央有水的区域，这里只有三个守视者，可以通过打击通风口发出的烟雾藏身来暗杀解决，然后开门。之后玩家会来到炼铸厂的火焰燃料处理室，这里有两只长腿兽和几个守视者在巡逻，处理的方法仍然和之前类似，先用通风口烟雾作为掩护，消灭守视者，等清干净之后再来和长腿兽对决。记得它们都是弱电的，大威力的电属性攻击既可以让它们被麻痹，然后任玩家宰割。

处理掉机器兽后，来到中央的连结器处，覆盖后可以在右边远方拦路的屏障处打开缺口，进入后经过一段不太长的跳跃攀爬阶段，就可以进入到炼铸厂的核心。之后的战斗部分就是之前SIGMA炼铸厂中央区的套路了，只是这次核心里的机器兽换成了牙口兽，支援的怪兽变成了清野兽。



两个机器兽都是弱火的，所以玩家可以先布置一些火焰绊索来削弱和控制它们，然后抓准机会拆掉清野兽背上的大炮，一旦玩家拿到这个大杀器，这两只机器兽的战斗力就不值一提了。

3.ZETA炼铸厂

看守规格明显比较高的一个炼铸厂，位于烈日深沟狩猎地的正上方。这里看门的是三只追踪者，不太好对付。搞定它们后，玩家会发现入口被屏障挡住。但其实在大门左侧上方有一个洞口可以入内，那里有一只红眼守视者，玩家需要在之前和追踪者战斗的地方找一个能够攀爬的石柱，爬上去再跳过正对着的山崖平台就可以走过去洞口。

之后玩家经过一段攀爬，就会立刻进入到核心阶段。而这个炼铸厂之所以这么干脆利落，是因为玩家要在核心区域那么小的地方跟一只雷霆牙拼命，那酸爽就不多提了。建议玩家在开局之前在战场的附近多放一些陷阱和绊索，然后在开局后立刻打爆雷霆牙的两个圆盘发射器，捡起来以其人之道反治其身，只要勤于躲避它的冲撞，要在这里搞定它也并不是真的就那么难。



4.XI炼铸厂

四个炼铸厂里最好玩的一个，因为这里竟然被邪教徒给占领了，玩家需要先消灭他们并在尸体找到钥匙，然后打开炼铸厂被关住的大门，一路杀进去，里面的地形不是很复杂，敌人数量也不多，强攻还是潜行都可以。之后在遇到有着严重坍塌并且草丛众多的大厅区域后，建议采用潜行的方式解决敌人，因为这里敌人众多，而且能够用于当做掩体的物品并不是那么多，正面交战难度要相对大一些。如果玩家在这里消耗颇多，可以寻找一下场景中央一个被木架子包围的长颈兽头部，上面有不少药材可以采集。

之后玩家来到核心区域会发现这里的邪教徒更多，而且没有太多可以躲藏的地方，个人建议采用投石 + 引爆炸药桶的方式先阴死一部分敌人，最好是炸死手持死之信使枪的精锐敌人，之后就可以靠重武器清场。接着把重武器放在核心旁边，然后开始覆盖指令，成功之后玩家需要打一场 2 分钟的生存战，优先消灭那些手持死之信使枪的敌人，之后打到一定程度会有清野者和守视者闯入，但是它们是和邪教徒敌对的，所以可以避开锋芒让它们互相打，等倒数结束之后，就会有平台升起让玩家可以沿着上层的道路离开之类，剩下的敌人是杀掉还是留着他们自相残杀都可以。

沿着上方通道走一段路，回到之前的区域后，玩家会发现这里出现了追踪者，鉴于场景狭窄又有地雷，建议用绊索配合撕裂箭来对付它。之后用覆盖指令打开大门可以回到之前有大量邪教徒的大厅区域，这里草丛当中躲着邪教徒，而有追踪者在地面上巡逻，玩家可以通过靠近邪教徒所在的草丛堆来惊动他们，而当他们跑动时就有机会吸引到追踪者的注意，给玩家创造逃跑的机会。

等玩家逃离大厅区域后，会发现出口处也是邪教徒和机器们在大混战，鉴于玩家算是局外人，其实可以一直冲过两者身边，它们往往都会忙着自相残杀，不会理会玩家。等来到炼铸厂出口之外，敌人也仍然是继续和机器战作一团，而这里已经没有玩家什么事了，可以从容离开。



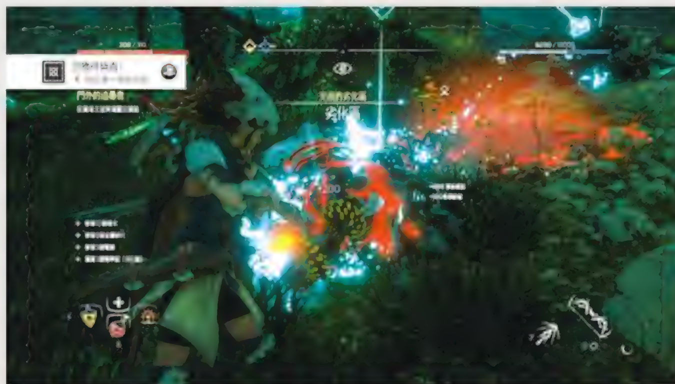
收拾所有劣化区

这恐怕是游戏当中最不值得一提的游戏内容，倒不是说内容就很简单，而是很纯粹，就是要玩家杀光劣化区里的机器，而这些机器都是遵循劣化后的原则，攻击威力和抗打击力能力上升，攻击欲望提升，但是行为模式其实和劣化前的版本没有太大分别。原本稀饭我还打算给个每个区机器怪物组合应对方法写些建议，但很快就发现其实玩家不需要死逼着自己在劣化区和机器们打，拉远了一个个对付掉也是可以的，而且还可以有效避免受到地面上劣化残留物的持续伤害，更不用提还有什么借用附近其他 NPC（如果有的话）来吸引火力和把坐骑送去当诱饵之类的特殊手段，加上玩家们的常用武器配置可能各有差别，打法也因此有不少差异，所以就不多提具体的打法了，只给出一些打法上的心得和建议。



1.拉远距离

这是劣化区战斗当中的首要战术，因为这些区域当中的敌人往往很集中，别的不提，一个双破石者组合就足够玩家死好多遍了，这种时候把其中一个怪物往远处拉着走就是最好的分化战术，因为游戏当中这些机器兽的视野范围并不是那么大，他们就算是在战斗当中也有可能会跟丢玩家，而如果玩家本身穿了强化潜行的服装并加出了“低姿态”技能，有时候跑着跑着落在后面的其他敌人就看不到玩家到底在哪里了，这时候玩家就可以专心对付一个紧咬着自己的敌人，战斗就变得简单很多。



2.保持好解毒剂状态

除了本身攻击力高，劣化机器的另外一个恶心之处就是攻击都附带劣化属性，会持续削减玩家的生命值，这时候如果玩家提前喝下道具当中的解毒剂，就可以在一分钟内完全免疫劣化伤害，进一步提高自己的抗打击能力。

3.烧死它们！

虽然被劣化的机器其实对于属性的弱点还是保持了原有机器种类的特征，但是却全部都加上了弱火这个特点，所以如果你觉得自己用弱点属性都没法很好地对付这些劣化机器时，不用多想，赶紧烧！用上一切你手上能够让他们着火的手段，你会发现击败它们的效率会得到明显的改善。

4.善用绳索发射器

在有充足的电线资源后，绳索发射器应该是玩家在攻关过程当中的利器，而对付攻击欲望更强杀伤力更大的劣化机器就更需要其帮助。在机器生物身上射击足够多的绳索箭之后，它们会被捆在原地，但最重要的是，如果玩家不对其进行攻击，那么控制的时间会变得相当长，所以玩家其实可以一次过控制住几个机器，并集中火力只打击其中一个，也可以达到分散敌人各个击破的目的。

5.先来阴的

虽然劣化机器对于同伴被袭击非常敏感，但是许多劣化区当中天然就存在着不少草丛给予玩家与躲藏，这就为偷袭战术提供了空间，而且这里指的不只是无声攻击这种戳不死敌人就会被立刻发现的方法 还包括了使用“三倍命中”的精准箭对离玩家较远的敌人直接来一个弱点射击，然后停手并继续躲在草丛里，有时候敌人只会进入警戒状态，甚至察觉不到玩家的位置，从而创造出安然发动下一次偷袭的机会。

获得织盾者造型

这个奖杯关系到支线任务“古老兵器库”，也是游戏中第二个没有地图标出收集物的奖杯相关内容，但任务本身不难，只是需要随着主线任务推进才能够最终获得所有的任务物品，具体内容如下。

古老兵器库

任务指引

这个任务的触发方式很多，但归纳起来是两种，一种是玩家自己亲身进入到了位于万母之升东方的碉堡遗迹，并发现了在里面的古代盔甲，要么是在任务当中拿到了开启这套盔甲封锁的电池。这套盔甲就是游戏当中的最强盔甲，获取方式是拿到五个分布在游戏地图中的电池，它们的位置分为是在下文中的五个地方。

电池 1. 位于万母之守东方的遗迹，就是剧情序章女主角在小时候掉进去的人类避难所，细心的玩家可能在玩序章的时候就发现一个被石笋挡住的房间里有一个绿色的可拾取物品标记，那就是第一块电池，玩家可以在女主角长大并可以开始自由探索后立刻来这里，用近战攻击打烂拦住门的石笋后拿走。

电池 2. 在万母之守的圣山子宫里，剧情进行到女主角被带入其中后才能够获取。在女主角醒来后，获得 Focus 时会碰到一扇就算拿到了武器后也不会开启的门，但其实门左边不远处有一个通风口，可以通到门的后方，电池就在那里。

电池 3. 在进行主线任务前往造者末途时，玩家会最终来到场景的顶部观看剧情，注意那扇一开始被关住的大门，其上方是可以攀爬上去的，那里有一个补给箱，但不要因为拿了就以为自己拿走了所有东西，其实补给箱上面的墙上还可以往上爬，一路爬到最高处，就可以拿到第三个电池。

电池 4. 在进行主线任务来到进攻指挥部时，玩家前进没多久就会遇到一扇被锁住的门，需要解开电源谜题才可以打开，开门后直走没多久就会遇到一个拐角，这里放着一个补给箱，而在角落最里面就放着第四个电池。

电池 5. 第五个电池可以在崩塌山任务拿到，在玩家拿到了总覆盖指令，并从滑索回到来时的入口下方平台时，向着右边走，会看到有一个黄色的攀爬点可以让玩家爬上去，一路爬到顶，会看到一个通往建筑内部的通道，往里面走一小段路就会看到放在右边货架上的电池。

玩家在拿到所有电池之后，可以前去古老兵器库解谜，第一个谜题需要两个电池开启开关，提示也比较简单，就是用时间对应上闹钟时针所指的方向，就是开关应该要转去的方向。第二个谜题则是角度，五个数值分别代表了开关方向需要转向的方位，第一个 90 度是直角，即向右，270 度是大半圈，即向左，360 度是转一圈，向上，450 度是一圈又四分之一，向右，630 度是一圈又四分之三，向左。

解开所有谜题后，调查盔甲，获得织盾者造型盒并完成任务。打开造型盒可以获得织盾者护甲，穿上后女主角会获得一层额外的护盾，受到伤害后会被消耗，但一段时间内不受伤害就会开始恢复。但作为拥有这种特殊能力的代价，这个装备不会提供任何属性加成。



所有盟友已加入

这是游戏里比较容易错过的一个奖杯，因为玩家需要完成 11 个对应任务之后才能够在最终任务“朦胧暗影”进行前获得所有的盟友。不过就算大家错过了没关系，因为游戏结束之后再继续游戏，任务状态就会回到“朦胧暗影”开始之前，玩家缺了哪个任务就赶紧去做了补上就好。

下面先列出玩家需要完成来获得盟友的任务：

1. 片刻安宁
2. 女儿的复仇
3. 太阳与暗影
4. 死者为大
5. 太阳岩
6. 叛徒的奖赏
7. 王后的赌局
8. 猎人之家的狩猎
9. 猎人的埋伏处
10. 致命猎物
11. 红噬

这些任务当中包括了两个和奖杯相关的任务线，就是前文提到的“协助投诚者”和“和塔拉娜一起猎捕红噬”，但除此之外还有另外几个单独的任务，下面将列出触发方式和详细打法。



片刻安宁

任务指引

任务地点在大地图最右上方的巴努克营地，玩家沿着大路在这里分岔的左边走到尽头就会看到。玩家进入营地附近就会触发任务，和营地下方的 NPC 对话可以对这里的情况有一定的了解，但要发展任务就得进入 Focus 模式，扫描山顶上的不明信号，然后沿着有石壁画处左边的山壁凸起往上爬，会找到两个被绑起来的人。对话后发现这两人和其他几个人竟然想要挖走山上的装置，而这装置是保持村庄当中的机器不攻击人类的关键，挖走后整个营地都会被机器毁灭。赶过去和其他人对质并将他们赶走，然后用 Focus 扫描地上的圆形装置，会发现它已经被严重破坏。

此时往回走，从山崖上往下看会发现机器已经暴走了。从山崖上达不到机器，所以玩家只能垂降下去和营地里的人一起对抗它们。建议先把清野者背上的大炮拆下来作为重武器使用，无论是用于杀伤它自己还是其他机器都非常好用。

解决机器后，回营地和提库克对话即可完成任务。

女儿的复仇

任务指引

任务的触发地点在万母之升，和亚恩对话后，玩家需要前往万母王冠寻找索赖对话，之后会知道亚恩的姐姐前往了卡尔加王国边界的向日塔。接下来玩家要在把主线剧情推进到完成门外的追寻者并进入卡尔加要塞后才会进入下一步。和要塞的指挥官巴兰对话，他会要求玩家和亚恩的姐姐娜寇亚的仇人萨伊德对话，同时巴兰还会交给玩家一个差事。和萨伊德对话后，发现娜寇亚似乎搞错了仇人，并且在寂寞岩附近被绑架了。

来到寂寞岩会发现这里的士兵似乎有点问题，玩家被询问时无论是选择正面回答还是撒谎其实分别不大，只要玩家检查马车就会立刻遭到士兵攻击，不过他们也只是普通敌人强度，可以轻松对付。之后检查马车并追踪地上的车辙，最后会把玩家引向一个秘密要塞。从围墙的缺口入内，杀光敌人，其中一个敌人身上带着钥匙。之后进入房屋的地下室（入口在房屋的北边），和娜寇亚对话，剧情后会在屋外和萨伊德决战。萨伊德本身带着重武器，而他的手下也不少，但他们有个缺点是一开始会聚在一起，玩家如果及时进入潜行状态，很可能会令他们进入看不到玩家真实所在地的警戒状态，不会快速分开移动，这时候给他们来一发炸弹——最好是燃烧



或是爆炸的，可以有效消灭这些敌人，只剩下萨伊德一个和玩家决战，那就好对付多了。解决萨伊德之后会触发剧情，之后任务完成。

●太阳与暗影

任务指引

在光明市集与在桥上的拉哈维斯对话，了解到他的女儿失踪了。之后前往花园检查望远镜和铲子，之后跟随泥土的踪迹追到船屋，调查屋子靠水一边的绳索，然后游到湖中央的小岛上，干掉岛中央的牙口兽，再跟被其困住的伊莉达对话，会发现她竟然不想走。

调查帐篷处的床具，会发现这里明显应该有两个人在住，再和伊莉达对话就会知道她是在等自己的暗影卡尔加情人，但对方失踪了。前去岛对面调查烟雾讯号，并追踪地上的踪迹，会发现一个暗影卡尔加的哨塔，接着要用潜入或者正面攻击的方式搞定这里的所有敌人，个人推荐从大门右边绕到建筑背面，再沿着墙壁上的攀爬点爬到顶部，然后直接用爆破弹弓居高临下轰炸敌人，杀敌效率会变得很高。

杀光敌人后在二楼找到伊莉达的情人，但是他已经因为被误会通敌而折磨到重伤，在交给玩家一个信物后就去世了。直接回到光明市集，和伊莉达对话，并选择应对的方式，再和拉哈维斯对话，任务完成。



●死者为大

任务指引

在和子午城的南曼对话后可以触发任务，会出现三个任务地点，先去日攀谷顶端并杀死三只闪光鹰，然后可以和在山顶上的奇米克对话，可以解决这个区域的目标。然后前往湖边神殿，这里有两只牙口兽需要对付，但玩家最好动手要快，笔者就因为观察了一下情况，竟然遇到了一只牙口兽被卡在水下，它上不来攻击玩家，我的攻击又打不进水中的悲惨情况，最后只能通过离开区域一段距离并重新返回的方式才让其回复正常。干掉牙口兽和湖中心亭子旁的瑞亚对话，完成这个区域的目标。最后前往列王神殿和布拉杰德对话，然后再找附近的太阳祭司对话，并最后选择不听他废话并把他赶走，随着其他人进入神殿，再和布拉杰德对话，完成这里的目标。

三个目标都完成后，回去和南曼对话，完成任务。



●太阳岩

任务指引

来到地图最左下方的太阳岩后会触发这个任务，先击败两只攻击这里的巨怪兽——在有NPC吸引火力的情况下应该不太难，然后和狱卒贾妮瓦对话，了解到在这里关押的三个囚犯逃跑了，并给予玩家抓捕他们的线索。另外玩家还可以在这里找到一个临时组装的吸引机器装置，显然巨怪兽也不是无缘无故就攻击了这里。

三个囚犯里乌莉亚是最好对付的，她所在的位置就是黑翼遗迹的土匪营，如果玩家没打下来那可以顺手把这个地方打下来，如果已经打下来了那就只会看到乌莉亚在斥骂三个俘虏，直接远远一箭爆掉她头，然后过去和她对话就好。

拉斯葛藏在一个山洞里，进去的路上有感应动作的炸弹，走得再慢靠过去也会爆炸，所以直接用火焰箭将其远程引爆即可。一路上边攀爬边对付这些炸弹，最后会带到拉斯葛，结果他自己作死没拿稳手雷，把自己给炸死了。

最后去抓加凡，需要先和目的地处的光明市集的客栈老板对话，然后用Focus可以在旅店外露天座位区不远处的石头后方找到染血的手铐，并追踪加凡留下的痕迹，最后会发现他正被捆起来在拷问。附近的NPC都敌对状态，直接杀掉即可，记得小心作为首领的哈希夫手中的重武器。之后和加凡对完话，他就会因为伤重而死去。

三个罪犯都得到了应有的下场，玩家可以回去和贾妮瓦交差。



空想科学

THE DREAM-SCIENCE LAB 栏目主持：初心者 原文：柳田理科雄（日） 编译：三栖人一极品废车

在上一期的空想科学探讨了《火影忍者》鸣人的“饭遁影分身”之后，相信不少读者也联想起了其他动漫暴饮暴食的名场面。于是我们这次继续研究一下另外两部人气动漫的主角们的饮食课题。在片场大吃狂饮的镜头背后，人气动漫角色究竟要面临何种健康隐患？下面让我们走进最新一期空想科学……

《银魂》和《死亡笔记》的甜食党一年增重多少斤？

守护江户城的武装警察“真选组”的副长土方十四郎，平时是一名冷酷的美男子，拔刀战斗时又迅猛如鬼神。其强悍的剑术被近藤局长形容为“足以斩开钢铁”。能够把聚集了一帮混混无赖的真选组打造为具有武士气概的组织，也是多亏了土方制定的45条“局中法度”。得到了近藤局长“从那时候起我的大将就只有土方一个人”的高度评价。

有意思的是这位土方酷哥平时是一个超级蛋黄酱狂魔。吃个炒荞麦面也好炒饭也好哪怕是茶泡饭都必须噗嗤一下挤上一大坨。最可怕的是在白米饭上挤上小山一样的蛋黄酱弄出来的“土方SPECIAL”！人体摄入如此之多的蛋黄酱真的不会对身体造成不良影响吗？

长肉无极限

首先我们需要从漫画中确定一下土方吃下肚的蛋黄酱的具体数量。按照他加在炒荞麦面上的大坨蛋黄酱的体积来看，大约是直径15cm，高5cm，推测重量约为420g。这样我们的土方老兄还要嫌不够呢！以同样的方式计算的话，猪排盖饭里放了870g，在饮食店吃到的土方SPECIAL更是达到了990g。这回倒是没看到有什么抱怨，看来只有加到这个份上才能满足我们的副长大人了。

其中最丧心病狂的吃法，自然是在咖啡店吃的那一份土方SPECIAL。从漫画中进行测算的话，那一大坨蛋黄酱高山直径约20cm，高14cm。明明都已经快从碗边掉出来了，土方老兄还在不管不顾地往上挤。光是计算已经挤在饭上的部分就已经达到了2.3kg！

照这种消耗量算起来，土方老兄平均每顿饭消耗的蛋黄酱怎么着也得在1kg左右。根据独立行政法人产业技术综合研究所在2007年发表的《油脂类摄取量》报告中的数据，蛋黄酱和沙拉酱的建议摄入量为每人每天4.0g，光是一顿饭就超标了250倍！

在日本销量最好的蛋黄酱是丘比蛋黄酱的450g装。假设土方老兄也买这种蛋黄酱吃的话，每餐饭就得用掉两整瓶，要是一日三餐都吃同样的玩意儿那就是一天六瓶。喂，你的人生都已经是蛋黄酱色的啦土方老兄。

照这个吃法，想必土方老兄在蛋黄酱上得花掉不少钱。在日本一般的连锁饭店点猪排盖饭，便宜的只需要650日元就能吃一顿了，但是丘比蛋黄酱最实惠的1kg家庭装（对我们的土方老兄来说只是一餐装）也要卖744日元。调味料比正餐还贵，土方老兄你的金钱观念真的没有问题吗？



而且要是每天都吃这种东西，对身体的影响想必也小不了。制造蛋黄酱的原料中，植物油的比例占到了70%。油脂含量如此之高的东西，所含的热量也是非常可怕的。按照土方一顿饭吃下1kg计算约为6670千卡，一天下来就超过2万千卡了。

这毫无疑问是热量超标，不，应该说是已经热量爆表了。但是究竟爆表到什么程度呢？按照公布的设定，土方老兄的体重是64kg。根据厚生劳动省所发表的《日本人营养需求》的数据来看，在这个体重区间并且如土方老兄一样保持大运动量的18~29岁的男性，每日所需的热量为3000千卡。土方老兄光靠吃蛋黄酱所摄入的热量，就已经达到了这个数字的6.7倍。

而且土方老兄又不是只靠吃蛋黄酱为生，既然是在米饭或者猪排盖饭之类普通的食物上噗嗤噗嗤地挤满蛋黄酱吃下去，也就是说这2万千卡完全属于正常饮食需要之外额外摄取的部分。一日三餐都照这样办的话，每天得胖上2.2kg，一个月下来就长了66kg，体重直接翻倍。要是在家宅上一个月再出门，保证是连亲妈都认不得。

这种胖法无论是对健康还是对社会生活必然都会造成极大的不便，要想保持身材，土方老兄必须要努力运动把每天的这2万千卡的热量消耗光才行。照土方老兄的体重64kg来算，每天得跑上313km，相当于7.5个全程马拉松，可以从台湾岛的最北端跑到最南端。这样一来，对真选组的管理工作估计是完全没空进行了。为了自身的健康与江户的和平，建议土方老兄还是尽量吃点清淡的东西吧。



恶习大比拼

说完了土方老兄，我们来说说银魂里面另一位有过之而无不及的不健康人士，主人公坂田银时。

在万事屋里挂个横幅写上“糖分”，由于血糖过高被医生限制每周只准吃一次巧克力芭菲，却还在第一次跑去志村姐弟家的时候擅自弄了个直径50cm的蛋糕吃。这银桑跟土方老兄比起来，到底谁更不健康一点呢。

说起来，在平时就经常对着干的这两人论起不健康来也是半斤八两旗鼓相当。在土方吃蛋黄酱990g土方SPECIAL的同一家饮食店里，银桑也点过加了几乎差不多分量的红豆沙的“宇治银时盖饭”。现在就让我们来看一下，这两大不健康饮食对身体造成的影响究竟有多厉害。



※这两人边吃还要边互相吐槽说“旁边有个人吃这种啪叽啪叽的玩意儿真是令人食欲丧失”、“在米饭上加豆沙吃的味觉疯子连来饮食店的资格都没有”。拜托，在正常人看来你们俩都应该被赶出店门好吧。

蛋黄酱990g中所含的热量约为6600千卡，胆固醇1.5g，盐分21.2g。一顿吃完的话无论从哪个方面讲都已经超过了每日摄取标准的两倍多。

关于宇治银时盖饭中所使用的红豆沙，笔者试着问了一下厨师制作方法。得到的回答是要在200g的红豆中加入250~300g的砂糖。调味料的用量居然比原材料还多，这样一来到底哪边才是主角啊。

为了公平起见，我们把银桑盖饭中加入的红豆沙也定为990g好了。考虑到银桑是个超级甜党，那么我们就当做上文提到的红豆沙做法中所加的砂糖比例为上限300g。这样一来，990g的红豆沙中所添加的砂糖量为495g。我们正常人喝个咖啡所放的糖包每包按5g算的话，银桑一顿饭就能吃掉99包！

这样算下来，宇治银时盖饭的红豆沙所含的热量为2400千卡 只有土方SPECIAL的37%。哦 这么说起来的话，不健康锦标赛就是土方胜出了吗？

不不不，先别急着下这个结论。砂糖具有成瘾性，大量习惯性摄取会造成机体产生依赖，逐渐出现以下症状 ："健忘"、"集中力与忍耐力下降"、"情感控制力下降"、"易怒"、"缺乏安定感"、"头脑空白"、"容易陷入混乱"、"自卑"、"容易紧张"等等。对照银桑来看这感觉似乎 每一条都说中了嘛。



结论 ：银桑与土方老兄的不健康锦标赛，从热量过剩方面看是土方胜出，从糖分摄入过多方面看是银桑胜出。比赛进入加时阶段。长此以往，土方脑梗塞中风半身不遂，银桑糖尿病肾亏英年早逝。

最终结果 ：打平。

※其实除了油脂摄入过多导致的肥胖之外，吃过量的蛋黄酱还会引起其他各种各样的健康问题。市售蛋黄酱的主要成分包括植物油、鸡蛋、醋、调味料、香辛料。首先就是蛋黄中所含的胆固醇，摄入过多的话会引起动脉硬化。以厚生劳动省所发布的《日本人营养摄取基准》所提供的数据来看，18~29岁男性每日摄取的胆固醇标准值为750mg以下。而土方老兄一天吃掉的3kg蛋黄酱中的胆固醇含量约为4.6g，超标6.1倍。还有盐分，摄入过量容易引起高血压。正常的摄取标准值为每人每天9g，3kg的蛋黄酱中的含量为64g，超标7.1倍。土方老兄这么吃下去的话，迟早会导致内分泌紊乱加中风半身不遂。

但是必须要说明的是，蛋黄酱本身是无罪的。事实上蛋黄酱作为一种食材和调味料，适量摄入的话还可以起到减肥的作用。例如油脂虽然本身热量较高，但由于不含糖分，不会造成血糖升高。相反，橄榄油、芝麻油和椰子油中含有的成分还具有抑制血糖升高的作用。还有制作蛋黄酱需要用到的食醋，可以帮助人体减少对糖分的吸收，阻止多余的糖分被转化为脂肪囤积在体内。最后是富含蛋白质与氨基酸的鸡蛋，能为生成肌肉提供原料。所以说抛开剂量谈毒性都是耍流氓，万物过量均是毒，望土方老兄引以为鉴。



乱入挑战者

既然说到了银桑，让我们也顺带提一下另一个著名的甜党：《死亡笔记》里的名侦探 L。在与夜神月的头脑大战中，L 同样也在不停地吃下各种甜食。将《死亡笔记》的漫画从头浏览一遍，数出 L 总共出场 53 次。其中描写 L 吃蛋糕、巧克力、甜甜圈等甜食的场景有 19 次，占全部的 36%。另外还多次出现 L 喝咖啡或者红茶的场景，基本每次也都是会放上五六个方糖块。如果把吃喝都算在一起，L 摄入甜食的场景次数达到了全部的 57%。然而与我们吃甜食会发胖的印象相反，L 是个成天带着黑眼圈骨瘦如柴的青年。本人的说法是“就算吃下大量的甜食，只要用脑就不会胖”。到底是否真的如此呢？

人的大脑所消耗的能量，大约占到全身的 20%。普通的成年男性每日所消耗的能量大约是 2300~2500 千卡，为了方便起见，这里就取上限的 2500 千卡进行计算，大脑消耗掉的 20% 也就是 500 千卡。如果把这 500 千卡拿到肉体上来消耗的话，足够一个体重 70kg 的人连续跑上 7km。这么看来“只要用脑就不容易胖”的说法还是挺有说服力的。

而且全身的 20% 这个数据只是平时的消费量，L 作为名侦探，用脑的时间与负荷肯定比我们一般人要多得多，那因此多出的能量消耗具体是多少呢。

笔者试着在网上检索了一下，发现有一个英文的网站刊载了关于“思考活动与能量消耗”的论文，其中明确提到，经由 PET 正电子断层扫描确认，“成年人以最大负荷进行思考活动时，观察到大脑所消耗的能量增加了 50%。”

有了这个数据做理论支撑的话接下来就好办了……结果还没等笔者高兴完就看到后文又有如下的记载：

“重复进行已经学会的事情和调用已经掌握的知识时，消耗的能量比初学时少。”“在进行同样负荷的思考活动时，IQ 高的人消耗的能量比 IQ 低的人少。”



这下麻烦了。作为名侦探，L 的 IQ 自然是不用多说，想必他掌握的知识也会比我们泛泛之辈丰富不少。这样下去闹不好还会得出 L 的大脑非常节能省电这种奇怪结论来。所以这里就请允许笔者掩耳盗铃一下假装没有看到后面两条，单纯以“最大负荷进行思考活动时大脑的能耗增加 50%”为前提，对 L 的动脑瘦身法的效果进行一下评价吧。

首先 L 很瘦且宅，几乎没有什么大的身体活动，所以每天消费的热量理应比常人要少，这里就按照每天 2000 千卡进行计算。正常状态下大脑的能耗为其中的 20%，也就是 400 千卡。大脑满负荷运转时，会再额外增加 50% 的能耗也就是 200 千卡。

那么，甜食当中所含有的热量又有多少呢。

从超市买来巧克力查看了一下上面的营养成分表，上面很明确的记载着，每块 58g 装的巧克力所含的热量为 324 千卡。其中含有 30g 的碳水化合物与 20g 的脂肪。这里的碳水化合物基本说的就是白砂糖，化学上叫做蔗糖。蔗糖是一种双糖，每个蔗糖分子都是由 1 个分子的果糖加上 1 个分子的葡萄糖组成的。而果糖和葡萄糖互为同分异构体，分子量是相同的。所以我们可以简单理解为 30g 的蔗糖能换算成 15g 葡萄糖加上 15g 果糖，再加上刚才说到的 20g 脂肪。这就是一块巧克力里面所含有的主要营养物质。

其中能够被人脑所直接吸收的只有葡萄糖。每 1g 葡萄糖所含有的热量约为 4 千卡，15g 就是 60 千卡。如果 L 每天吃上 3.3 块巧克力，所摄入的 200 千卡热量就可以通过动脑子消耗光！

别高兴得太早啦。不要忘了，L 吃进肚子的每一块巧克力里面，还含有 15g 果糖加 20g 脂肪呢。这两样无法被大脑消耗，要是不运动的话就会转化为人体脂肪。经过计算，3.3 块巧克力中所含的 50g 果糖会转变为 22g 脂肪，加上原封不动的 67g 脂肪等于 89g。换句话说，如果 L 每天吃掉 3.3 块巧克力，无论多疯狂地开动脑筋都会胖上 89g。一个月就是 2.6kg，一年 32kg。L 要是想保持身材的话，就得改掉大门不出二门不迈的习惯，每天至少跑上 16km 才够。

※在大脑的血液与脑组织之间有一层特殊的细胞结构，能够阻挡大部分的物质通过血液进入脑内，使脑组织少受甚至不受循环血液中有害物质的损害，从而保持脑组织内环境的基本稳定。这种结构被称为血脑屏障。在所有的营养素中，能够通过血脑屏障进入脑组织内环境的仅有葡萄糖一种。另外，酒精和咖啡因也能轻易通过血脑屏障直接对中枢神经产生作用，这就是为什么酒与咖啡会被称为刺激性饮料的原因。



但是，从漫画来看，L 所摄入甜食的量远不止每天 3.3 块巧克力。就像之前笔者所统计过的，L 摄入甜食的场景占到了全部的 57%。要是我们单纯一点地认为，L 在醒着的时候都以同样的比例用来摄入甜食的话……

漫画当中提到过 L 的睡眠时间很短，那我们就假设为每天 4 小时好了。那么剩余 20 小时的 57% 是 11 小时又 24 分钟。为了便于计算，我们再假设 L 吃下的甜食全都是巧克力，吃完一块需要 15 分钟，那么 11 小时又 24 分钟就得吃掉 45 块。真吃下这么多的话，可不是一个胖字就能解决的。

就算 L 除了巧克力之外什么都不吃好了，那每天人体所需的 2000 千卡热量只需要 6 块巧克力就足够提供了。剩下的 39 块全都是过量摄入。大脑要把这么多的葡萄糖都消耗完的话，需要以平时 580% 的强度超负荷运转。由于最大负荷进行思考活动时大脑的能耗增加只有 50%，所以 L 要以最大负荷的 11.6 倍来压榨自己的大脑才行。

讲真，人类对大脑的研究还只停留在非常初级的阶段，人脑也还具有非常大的潜力等待挖掘，所以笔者不想很武断地下结论说这种事情是一定做不到的。但是就算做到，也还有 39 块巧克力所含的 580g 果糖加 780g 脂肪无处可去呢。全都堆积在身上的话，L 平均每天会发胖 1kg，一个月 30kg，一年 365kg。笔者要是夜神月，就直接在死亡笔记上写 L 死因中风脑梗糖尿病，保证不会惹人怀疑。新世界的神，我当定了！





歧路未亡羊
四道大转折点上的选择题

有句话叫“无数偶然创造了历史的必然”。对于走过21年的《精灵宝可梦》来说，又何尝不是如此？这期的“闲话宝可梦”我们来聊《宝可梦》的四个重要选择，这四大选择题考的并不是我们玩家对游戏或战术的了解，考的是四位《宝可梦》相关人物在关键转折点上的重要抉择。


■田尻智

田尻智｜赚了钱还继续坚持《宝可梦》吗

我们之前提过，当田尻智在任天堂处获准了《精灵宝可梦》的开发并拿到了开发资金、顺利迈出了成功的第一步后，第二步就不知道该怎么走了，包括他自己在内的所有Game Freak工作室员工，都是街机高手出身而对RPG开发完全不了解，面临着怪物的存在理由、交换来怪物后该怎么做、主线和分支如何设定、野外地图如何绘制以及战斗伤害公式、经验值设定等各种难题。

摸索是漫长的，虽说年轻的开发者们可以仗着一人吃饱全家不饿的光棍精神坚持理想克服困难，但联络Game Freak和任天堂的石原恒和却必须对出钱的任天堂有交代。在签订《宝可梦》开发合同的三方中，任天堂派川口孝司负责司法业务，田尻智带领Game Freak全权负责开发，石原恒和负责现场管理——其实就是把开发和司法外的大小事情全部包揽，让田尻智等人专心去开发。结果原定的一年开发时间过去，这些人还没弄明白RPG该怎么去做。虽说任天堂可以把拨出的这笔开发费用当做投资坏账给抹掉，但Game Freak也别想再获得任天堂的资金支持，石原恒和的压力和辛苦可想而知，连川口孝司都要帮助田尻智在任天堂那打圆场。

对于出资方仅仅有口头承诺是不行的，因此在开发《宝可梦》期间，石原恒和帮Game Freak从任天堂那争取到了《耀西的蛋》、《马里奥与瓦里奥》等游戏的开发权，这些解谜和动作游戏，让这些街机高手们终于有了用武之地，按时并高质量地完成了老任交给的开发任务，并借由那些超人气IP，获得了不菲的收入。

石原恒和的做法无论当时还是现在看都是非常有必要的：任天堂起码看到了Game Freak的开发能力；Game Freak则解决了窘迫的资金问题；而对于开发者们来说，从RPG开发泥沼中抽身投入到熟悉的游戏开发中，也是以退为进，增加自信的同时，还积累了开发经验，更给开发中的《宝可梦》赚了一大笔奶粉钱……可这之后，Game Freak却迎来了成立以来最大的迷茫。



▲最终销量73万的GB版《耀西的蛋》，不仅让Game Freak赚了钱，还获得了联机对战模式的编程经验。

在开发这些熟悉且赚钱的游戏前，大家虽然没有成绩，但始终都在《宝可梦》这一个游戏上较劲。现在资金的问题解决了，矛盾也随之浮出水面：明明可以轻松且出色地开发出擅长的游戏类型，为什么还要在这个连制作方向都没有的RPG上浪费时间？很多员工的热情原本已经在摸索中消散得所剩无几，在有了新的赚钱目标立马散尽，于是，很多坚守多年的员工们相继离职。

那么田尻智该何去何从？凭借现有的成绩，投到任天堂旗下成为开发知名IP衍生系列的工作室？还是继续坚持最初的目标？田尻智依然选择了后者，而增田顺一、杉森建、森本茂树等老朋友，也都留下来继续坚持，和新招募的员工们继续《精灵宝可梦》的漫长摸索与开发。到1994年，田尻智终于确定了开发方向时，距离原定完成时间已经过去了三年，但从最后的结果来看，显然他们的选择和坚持都是正确的。

石原恒和 | 整个APE只剩自己支持《宝可梦》怎么办



▲石原恒和

在1994年田尻智终于想出《宝可梦》的开发方向前夕，石原恒和虽也承受着来自其所在公司APE的巨大压力。因为此时，APE几乎只剩他自己在支持《宝可梦》的开发了。作为《宝可梦》开发合同的三方签订者之一，石原恒和一直代表着APE出面，事实上在他将田尻智的企划书推荐给任天堂时，他自己甚至还不是APE的正式员工，只是以参与的身分协助老朋友糸井重里做APE的管理工作。《宝可梦》计划的提交使得石原恒和获得了山内溥和糸井重里的充分认可，于1991年以副社长身分正式入职APE。

但随着《宝可梦》的开发陷入僵局，《宝可梦》的开发合同在APE中的重要性也日益下降，并有越来越多的人建议将这个看不到未来的合同终止。石原恒和清楚：这份合同能在这么大的压力下得以留存，完全是因为自己在APE。而在完成了《Mother 2》的开发后，陷入无所事事状态的石原恒和也感觉到自己的存在感更低，此时他不得不面临着去留的选择难题：留下来，APE这边的《宝可梦》开发合同在一定时间内还会延续，但迟早会被终止，而石原恒和无法确定Game Freak能在APE彻底翻脸终止合同前完成开发；若离开，凭借积累的人脉，石原无论是去任天堂或其子公司，或是其他游戏公司乃至其他领域，都不会比现在差，但田尻智等一路坚持至今的年轻开发者们，却必须面对《宝可梦》开发计划被强制终止的残酷现实。

石原恒和决定搏一把：带着一部分员工离开了APE，但并没有去包括任天堂在内的任何公司，而是在任天堂的帮助下又成立了名为Creatures的公司，接下了之前APE与任天堂、Game Freak签署的开发合同，使得《宝可梦》的开发得以继续下来。当时来看，石原恒和的风险也是相当大的，之前《宝可梦》的开发僵局已经让他在APE的声誉一落再落；此时专门成立公司来支持《宝可梦》的继续开发，如果田尻智等人继续找不出方向，那么他自己在任天堂乃至游戏界的声誉，也都将因此受到极大影响。还好，在他组建新公司接续了开发合同之后，田尻智终于在不断的思考中确立了游戏的开发方向，更用后来的成功回报了石原的无条件信任。毕竟，没有石原恒和关键时刻的抉择，《精灵宝可梦》就已经胎死腹中了。

▼专门为《宝可梦》成立的Creatures。



约翰·汉克 | 大改组时的去留选择



■约翰·汉克

这篇故事的主角约翰·汉克（John Hanke），与《精灵宝可梦》的版权方们没有直接关系，但却在《宝可梦》诞生20周年之际，再度让这个名字轰动世界。

汉克的前半生基本可以看作是大多数信息时代创业者们的翻版：名校毕业、参与项目开发、创立公司、卖掉、再创立、再卖……最后被大公司收购。在2000年他将自己与同学共同创办的公司卖掉后，次年创立的新公司Keyhole所开发的卫星地图结合空间照片的技术，在被媒体用于海湾战争的报道时吸引了谷歌。随着2004年收购完成，汉克也正式加入谷歌，被任命为地区产品管理副总裁，主导地图和定位相关产品的开发，将Keyhole技术转化为谷歌地球后，又带领团队陆续开发了谷歌地图、街景等众多产品。2010年开始负责谷歌出资组建的Niantic工作室，从事基于GPS地图的游戏开发。2012年，Niantic推出了首款地图实景多人在线游戏《Ingress》，尽管上架一年后拥有了100万玩家，但在宗教般崇拜科技的谷歌内部，这个游戏并没有被视为突破性技术。而到2015年，在谷歌重组为Alphabet的大背景下，已受冷落的Niantic

久保雅一 | 动画停播后要不要赌一把



▲久保雅一

久保雅一这个名字我们之前也提到，在《宝可梦》发售前后的推广贡献甚至超越了版权三家。而真正让他和《宝可梦》走到一起，则是他对游戏改编动画的巨大作用。在久保雅一的坚持和说服下，小学馆和《宝可梦》版权三方陆续通过了动画化的方案。组建了动画制作团队后，又成立最高决策小组和制作会议来保证游戏动画两方的沟通及制作进度，最终让动画赶在1997年春季开播并一炮打响。但年末的“宝可梦冲击”事件，却彻底打乱了久保雅一的计划。

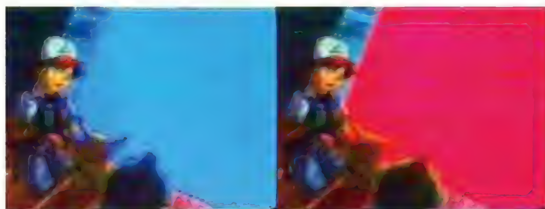
事件缘起于某集动画中频繁使用红蓝背景交替闪烁引发的光过敏，导致750多人感到不适、135人住院。光过敏的原因是后来调查的结果，而在此之前，引发播放事故的《宝可梦》动画自然要按规定停播，什么时候复播？以后能不能继续播放还两说呢。

当时媒体舆论的标题党和无责任乱猜测被NHK的辟谣及时刹住；任天堂则在第一时间发表声明，虽然有急着甩关系的嫌疑，但也将事件的负面影响降到最低。而作为动画总负责人的久保雅一，则必须面临是否放弃《宝可梦》动画的选择。在能否续播都不确定、而事件对游戏影响又降到最低的情况下，选择放弃未尝不是全身而退的上策；但是这么多人倾注如此大努力、好不容易积累起来的人气就这么付诸东流，还是不甘心；而且解散制作团队后大家各奔东西投入到新的制作中，万一禁令解除，再想把制作团队重新组建起来就完全没可能了。所以，还是该坚持的。

但这坚持可不是喊喊口号鼓舞士气就够的，停播之后，东京电视台便停止了对《宝可梦》动画制作的资金供给，而久保雅一要让动画制作继续下去，就必须解决最迫在眉睫的钱的问题。

最终久保雅一拉上小学馆做了一次豪赌：由小学馆支付复播前动画制作的全部费用和开支。并通过个人关系，将《宝可梦》动画停播后空出的时间用其他短篇动画剪辑来临时填补，帮着《宝可梦》占位置。当然，这一切的赌注都是押在动画日后可以复播之上，万一解禁遥遥无期或被彻底禁播，那么久保雅一必须要面对小学馆的巨大损失；电视台方面帮他临时占位的时间过长，无疑也影响到他在动漫圈子的口碑。

还好，观众们没有因为停播而忘掉《宝可梦》动画，东京电视台在停播期间收到大量请求复播的电话和来信，而随着事故原因调查结果出炉以及有效的防止措施出台，《宝可梦》动画也终于在1998年4月得以复播，不仅如此，这起事故还传到海外让西方人知道了“精灵宝可梦”，之后《宝可梦》的动画也按照久保雅一的规划，成功上映了剧场版并成功进军海外市场。而这次豪赌，无疑成为了帮助《宝可梦》动画挺过生死关头的最重要抉择。



◀引发事故的直接原因就是这两种颜色的背景快速交替闪烁。

工作室即将被并入到安卓事业部之下。

此时汉克正带着整个工作室进行着一款合作游戏的开发。这个合作起始于1年前的2014年，谷歌地图部门的一名员工脑洞大开地想出了谷歌地图捉宝可梦的愚人节玩笑点子后，联系上了Pokemon公司，由于并不涉及商业利益而Pokemon方面也很有兴趣，因此这次简单的合作顺利促成了该年愚人节那个著名的大玩笑。而在此之前，将GPS地图结合知名IP的想法也早已在汉克的头脑中酝酿，这次合作无疑给了他一个巨大的契机，他通过这名员工与Pokemon公司取得了联系，并在2014年5月与Pokemon公司的CEO石原恒和见了面。石原恒和也是《Ingress》的资深玩家，交谈中很快便也认识到宝可梦+地图定位+AR技术结合所蕴含的巨大价值，于是双方很顺利地确立了合作计划和营收分配方案。

然而谁都没想到，就在这个非常有前途的合作游戏的开发中途，作为开发商的Niantic受到了谷歌公司改组的巨大影响，几乎自身不保。其实在这个时候，已近50岁的汉克如果带着工作室一起并入到安卓事业部，即便没有获取到新的资源和机遇，也可以在此居功养老。但眼下正在进行合作的《宝可梦》游戏怎么办？毕竟自己已经酝酿多年，而合作的石原恒和也非常看好。于是汉克提出了拆分建议，谷歌也同意了。

跟谷歌分家虽然没什么阻力，但资金来源却成了最大的问题，Niantic的1.5亿美元估值对大多数风投公司来说都是心有余而力不足，就在汉克四处碰壁时，出于对宝可梦与GPS、AR技术结合的价值认同，Pokemon公司出面，并拉上大东家任天堂，联同谷歌一起为Niantic注入了3000万美元的资金，加上天使投资人的总计500万美元的投资，Niantic终于得以独立运作并继续开发与Pokemon合作的游戏。游戏上架后的火爆甚至超出了汉克和石原恒和的预料，上架63天后达成5亿美元收入，7个月后突破10亿美元。

低调的创业者和游戏开发者约翰·汉克走向了成功，成为2016年度全球性的话题人物，然而即便获得成功，其不断出现在媒体上的形象也始终带着疲惫和沧桑，毕竟这位近50岁的大叔刚刚经历了人生的大起大落……



▲2014年的愚人节玩笑，揭开了两年后宝可梦再度轰动世界的序幕。

革新求变 or 坐吃山空
CAPCOM® 的新黄金年代

文 UCG众编 统筹 余烬&纱迦 美编 雷普利

采取了第一人称视角并重拾了恐怖核心的《生化危机 7》，其总销量已经突破了 150 万，Capcom 对本作的一系列创新之举不仅赢得了销量更赢得了玩家们的好评。而在进行着种种革新求变的同时，Capcom 还是一如既往地进行着一些坐吃山空的行为，比如将《生化危机》第 1 到 6 作全部打包而推出了《生化危机 超值合集版》。这种前后矛盾的行为让人对 Capcom 近几年的状况感到好奇。

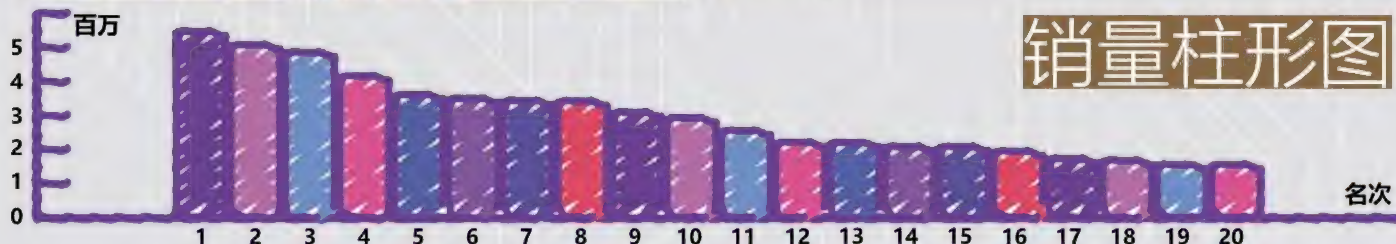
2004 年正是 Capcom 成立的二十一周年，从这一年之后，Capcom 诸多经典系列的新作品可谓大放异彩，而这一时期堪称是 Capcom 的新黄金年代！在这样一个新黄金年代里，Capcom 到底是在革新求变还是在坐吃山空呢？就让我们来通过那些传奇的人与经典的游戏一探究竟吧。



新黄金年代游戏作品销量前20名排行榜

名次	游戏	机种	发售年份	全球总销量（百万）
1	怪物猎人 携带版 2nd G	PSP	2008	5.48
2	生化危机5	PS3	2009	5.09
3	怪物猎人 携带版 3rd	PSP	2010	4.87
4	街头霸王IV	PS3	2009	4.17
5	生化危机4	PS2	2005	3.62
6	生化危机5	X360	2009	3.51
7	怪物猎人4	3DS	2013	3.44
8	怪物猎人×	3DS	2015	3.43
9	生化危机6	PS3	2012	3.10
10	街头霸王IV	X360	2009	2.94
11	怪物猎人 携带版 2nd	PSP	2007	2.57
12	生化危机4	Wii	2007	2.22
13	鬼泣3特别版	PS2	2006	2.21
14	鬼泣3	PS2	2005	2.09
15	丧尸围城	X360	2006	2.09
16	生化危机6	X360	2012	1.96
17	龙之信条	PS3	2012	1.74
18	生化危机4	NGC	2005	1.69
19	鬼泣4	PS3	2008	1.57
20	生化危机7	PS4	2017	1.57

销量柱形图



黄金人物

动作天尊的 Capcom 内部从来就不缺乏那些天才级别的游戏制作人，而这些天才所带来的精妙作品便开拓出了这个新黄金年代。但也许，这些天才就如同天上的流星，虽然耀眼但却转瞬即逝。而当天才终将陨落之时，玩家们也只能感叹“成也 Capcom，败也 Capcom”。

辻本良三 RYOZO TSUJIMOTO

辻本良三在 Capcom 里有不小的来头，因为他是 Capcom 的创始人兼 CEO 辻本宪三的儿子，家中排行第三。大学时期是在近畿大学就读商学的，之后 1996 年正式加入 Capcom。进入 Capcom 之后最早是开发街机上的游戏，以及家用机网络策划，曾参与了 2002 年发售的赛车游戏《auto modellista》的制作。在《怪物猎人 携带版 2nd》开始正式接手“《怪物猎人》系列”并担任制作人，之后一步一步做大，成功让这个系列成为了 Capcom 旗下的一线品牌，也成功巩固了他在公司内的地位。担任制作人的同时，在社内也担当测试员，此外他也很积极地在媒体和玩家面前露面，很多宣传活动都能见到他，甚至有自己的广播节目《怪物猎人广播》。



竹内润 JUN TAKEUCHI

在三上真司离开 Capcom 后，竹内润成为了《生化危机 5》的新一任制作人。曾担任 2007 年发售的游戏《失落的星球》制作人的竹内润很好地完成了开发工作，《生化危机 5》也成为了系列出货速度最快的游戏之一。他在 2017 年 1 月 24 日发售的《生化危机 7》担任开发总负责人，和他所负责的《生化危机 5》以及后来的《生化危机 6》不同，本作的视角改为了第一人称，系列的恐怖感也再次回归。



小林裕幸 KOBAYASHI

1995 年，小林裕幸以程序员的身分入职 Capcom，并在 5 年后第一次以制作人的身分开发了备受好评的《恐龙危机 2》。尽管之后也曾亲自参与过《生化危机》、《鬼泣》等著名系列新作的制作工作，但真正令小林裕幸声名远扬的作品，却是“《战国 BASARA》系列”。从初代开始，小林就为该系列指定出了长远的发展方向，并亲力亲为地参与到每一部作品的制作中去，不仅仅是游戏，甚至包括了动画、舞台剧与日剧。毫不夸张地说，正是“《战国 BASARA》系列”成就了现在小林裕幸的风格。



稻船敬二 INAFUNE KEIJI

“洛克人之父”是稻船敬二最被玩家们所熟知的身分，虽然存在争议，但不可否认《洛克人》这经典的横版动作游戏系列，是在他的一手经营下走向了辉煌。如果说“四叶草”聚集了一群桀骜不驯的艺术家，那么稻船敬二更像是个圆滑世故的商人，他非常注重作品的宣传与推广，比如在“《鬼武者》系列”中请明星作为角色建模，前期宣传便是引发了很高的话题度，足见其商业头脑。

在 PS3/Xbox360 时代，即便是 Capcom 已经有《生化危机》这样的丧尸游戏金字招牌，稻船敬二依然做出了《丧尸围城》这样风格截然不同的作品，而联机游戏流行时他又带来了《失落的星球》，这两部“微软系”游戏虽然在日本反响平平，但在海外则取得了非常好的成绩，当时各个日本厂商都寻求向外扩张的契机，稻船敬二无疑树立了一个成功的典范。因此这位美术设计出身的制作人，一跃成为 Capcom 开发统括本部长，并身居多项要职，真正意义上走上了人生巅峰。不过六年后，他还是选择了离开 Capcom。



单飞后的稻船敬二四处玩票——创办了自己的公司 Comcept、开发了若干款不知名的手游、与 SEC 日本工作室合作参与共斗作品《暗魂献祭》等等，而玩情怀众筹，但结果玩脱了的《神威 9 号》及《再生核心》也都由他主导，宣传和噱头是给足了，但作品质量却是硬伤，失去了大公司的依靠，二哥的商业手腕似乎不太灵光了。

三上真司 SHINJI MIKAMI

原 Capcom 第 4 开发部部长，在 1990 年大学毕业后就加入了 Capcom，作为游戏策划投身业界。1996 年诞生的初代《生化危机》一鸣惊人，而这正是他首次以导演的身分主导开发的游戏，尽管当初是因为讨厌恐怖题材而被任命。随后三上真司升迁为制作人，包括《生化危机》续作以及由此衍生而来的作品，比如《恐龙危机》和《鬼泣》等系列都有他的一份功劳。另外，他还是《逆转裁判》第 1 到第 3 作的制作总指挥。



在经历了将“《生化危机》系列”正统作改由 NGC 平台独占的一连串事件后，三上真司于 2004 年 7 月转移到了四叶草工作室，但是在制作了为数不多的几部原创游戏之后还是离开了 Capcom。直到 2014 年，沉寂许久的三上真司带着久违的恐怖新作《邪恶深处》，终于重新回到玩家们的视野。

四叶草 CLOVER STUDIO

四叶草工作室是 Capcom 在 2004 年全资成立的一家子公司，由当时在 Capcom 社内风生水起的著名制作人稻叶敦志担任社长，并集结了神谷英树、三上真司等多位充满了想法与创意的年轻制作人，力求摆脱经营层面上的限制，更加自由地创作游戏。四叶草的确为玩家们带来了几部堪称经典的异色之作，其中最著名的莫过于将水墨与日本神话结合后诞生的《大神》。然而尽管游戏取得了不错的口碑，但在销量却并不理想。在四叶草成立的 2 年之后，也就是 2006 年 6 月，稻叶敦志就已辞职，紧接着 10 月 Capcom 宣布出于资源整合的目的解散四叶草。此后，稻叶敦志与大多数四叶草前社员们一起成立了独立工作室 SEEDS，而 SEEDS 又与 2007 年 10 月与株式会社 ODD 合并，正式更名为白金工作室。



创新之作

新黄金时代的 Capcom 虽然经历了四叶草工作室的诞生和消亡，还有不少知名制作人的流失，但依然为我们开创了很多新的原创 IP，虽然并不是所有 IP 都能像经典作品那样光芒璀璨，但依然在这竞争激烈的市场中找到了自己生存的方式，并且俘获了不少粉丝。



《怪物猎人》系列 MONSTER HUNTER

2000 年以后，由于在线多人游戏的大热，Capcom 便以《梦幻之星》为参考，在 PS2 推出了类似的游戏《怪物猎人》。本作公布当初并不被媒体和玩家看好，直到发售后游戏的魅力才渐渐被发觉，并经过口耳相传扩散了开来。后来吸取了第一作的教训，Capcom 于 2005 年推出了加强版的《怪物猎人 G》，提供了更完善的网络体验，并加入了 G 级任务等内容，终于以完全的形态呈现并奠定了玩家基础。

2004 年，Sony 以 PSP 进入掌机市场，当时由于市场环境的原因，第三方厂商发售的游戏多以移植作品为主，Capcom 也不例外，移植了《怪物猎人 G》（即《怪物猎人 携带版》），但没想到是，就是这一步棋，成为了"《怪物猎人》系列"日后成功的契机。PSP 有方便的本地联机功能，加上原本过硬的游戏素质，游戏慢慢火了起来，成为了当时 PSP 玩家人手必备的游戏。

在 2006 年，继承《MHG》世界观的《MH2》发售，后来以《MHP2》移植到 PSP 后更是大卖，发售后不久就达成了百万销量，也是系列第一作和 PSP 首款达成百万销量的作品，可以说是系列里程碑一般的存在。有了《MHP2》的成功，Capcom 直接在 PSP 上推出了加强版的《MHP2G》，整合了《MH》到《MHP2》为止的大多数内容，并加入了随从猫协助单机玩家的内容，系列的人气在此爆发，最终突破了 400 万。

之后从《MH3》开始，系列开始寻求变革，《MH3》对怪物和武器等固有要素进行了大刀阔斧的改动，并加入了作为卖点的水中活动区域。不过因为机能限制，移植到 PSP 上水中要素无法实现，不过这并不影响携带版系列的人气，《MHP3》最终达成了系列最高的 470 万销量，在 PSP 上树立了王者地位。

到 2011 年，掌机进入世代交替期，Capcom 最终选择了 3DS 延续"《MH》系列"，《MH3》的加强版《MH3G》作为第一作正式进驻 3DS，之后又推出了《MH4》，《MH4》继续走革新路线，加入了高低差要素，让玩家的活动空间变得更为立体化，同时高低差也衍生出了跳跃攻击和乘骑攻击等新动作，实现多元化的狩猎。加强版《MH4G》在这基础上进一步加强，不过由于重复内容太多，也是系列非议最多的一作。

《MH4G》之后，Capcom 并没有按照惯例推出以数字为后缀的新作，而是剑走偏锋，推出了以符号作为后缀的《MH×》，× 意为 Cross（交叉、交错），强调之前多部掌机版《MH》的要素在本作中进行了交错融合，并且加入了狩猎风格和狩技等时髦元素吸引新玩家，最终达成了 340 万的好成绩。当玩家看到这里时，作为《MH×》加强版的《MH××》也就快发售了，让我们拭目以待新作的表现吧。

《失落的星球》系列 LOST PLANET

创新意味着冒险和走弯路，而《失落的星球》或许是老卡旗下作品中命途最曲折的系列。它的开场很不错，在 2006 发售的系列初代作品有着独特的世界观设定——在一个名为 E.D.N Ⅲ的冰冻星球上存在着身体能够存储热能的昆虫生物，而人类却要在这片艰险之地进行殖民。玩家扮演的还是有着韩国著名男星李炳宪脸模的主角韦恩，为了向杀死父亲的巨大昆虫"绿眼"复仇而在星球上冒险。这款作品有着以当时水平来说非常漂亮的爆炸特效，在游戏机制上也有一定的亮点，作为老卡在 TPS 领域的新尝试，值得称道。

但这解释不了这款作品第二作怎么突然就搞起了让玩家四人组队打昆虫，妄图把其变成一个打枪的《怪物猎人》。这个尝试实在算不上成功，游戏评价还低于第一作，虽然没到不能玩的地步，但终究让人看不懂。而显然老卡也知道这下是搞坏了牌子，于是试图再次转型。



但游戏的下一个新作品更让人看不懂，甚至都不是挂着《失落的星球》这个名字，改成了《终极军团》（E.X Troopers），用日式卡通风格的方式来包装这款外传作品，加入了很多同类产品当中常见的元素，例如主角团队变成了学院当中的成员，战斗方式也从严肃的第三人称射击转向了偏爽快的动漫式风格。但这种蓝海战术用得太极端，《终极军团》或许卖相尚可，Fami 通还给其 PS3 版打出了 34 分的中上评价，但首周双版本销量只有两万多套的凄惨成绩说明了一切。

而当老卡意识到问题，并且选择用外包方式让 Spark Unlimited 打造出了更具备美式科幻风范的《失落的星球 3》时，一切都太迟了，Spark Unlimited 在技术层面上的不足和系列杂乱无章的发展趋势耗尽了粉丝们的耐心，游戏只得到了不到 60 分的媒体综合评分。当然游戏不是毫无优点，本作的三位编剧还得到了"电子游戏剧本杰出成就奖"的提名，足以证明故事的质量。

但再好的故事，也得有人愿意听才行啊，是吧？

《大神》系列

OKAMI

被业内称为“动作天尊”的Capcom有着太多经典的动作冒险游戏，比如《鬼武者》、《鬼泣》、《战国BASARA》，但要问哪一款动作游戏能被称之为艺术品的话，那必须得是四叶草工作室的《大神》。

在玩到《大神》之前，玩家们可能从未想象过一款游戏可以如此地富有艺术性，特别是亲自用画笔令中津国一点点恢复生机的过程，那瞬间满溢画面扑面而来的生命力简直美得令人窒息。

诚然，提到《大神》，就不得不提到四叶草工作室以及神谷英树与Capcom的恩怨情仇。尽管四叶草只存在了短短3年时间，但却推出了多部兼具口碑与创新性的游戏，《大神》无疑就是其中的代表之作。然而太过注重艺术性很容易导致商业上的失利，《大神》在日本本土当年只卖出了区区14万份，着实不是个能说得过去的成绩。本意是“摆脱经营层面的束缚，更自由地制作游戏”而建立的四叶草，最终却因为经济利益问题而被解散，不得不说是个莫大的讽刺。更可悲的是，恰恰因为四叶草的解散，才使得更多的玩家开始关注并爱上了《大神》，只能叫人唏嘘不已。

在四叶草解散后，Capcom曾先后在Wii和PS3平台上复刻过《大神》，特别是PS3平台的《大神 绝景版》更是针对PS3的机能进行了彻底的高清重制 绝对无愧于“绝景”二字。另外，Capcom还曾在NDS平台发售过一部续作《大神传 小小的太阳》，充分利用NDS下屏的触摸功能，令笔调系统操作起来更加容易。不过对于本作的粉丝们来说，最期盼的还是由神谷英树亲自操作的正统续作能够早日到来吧……

《龙之信条》系列

DRAGON'S DOGMA

游戏开发者和玩家之间的壕沟有多大？《龙之信条》就是一个很好的例子。本作公布的时候，绝大多数玩家都天真地以为这是一款有着开放世界和联机合作要素的奇幻角色扮演游戏——严格来说像是个高配外加纯粹奇幻风格的《怪物猎人》。然而等游戏快要发售时，大家才震惊地发现，这是一个基本上只能单机玩的角色扮演游戏——按照制作人在接受我们采访时的说法，他们想做的是一个有Capcom风格的《上古卷轴》……还好虽然误会大了，游戏素质还过得去，故事虽然玄得有点浮夸，而且没更新前根本没有快速移动机制让人烦得要死，但架不住Capcom自家开发者动作游戏功力强，这游戏的战斗部分打着就是特别带感。但是群众们还是忍不住强烈反映：我们要联机合作，不要什么鬼单机冒险！这款作品里所谓的网络要素就是能够把其他人创建的角色拿来当扈从者和打一条全服务器共享血量的龙，这也好意思叫网络要素？

于是在出了一个内容还算丰富的资料片性质作品《龙之信条 黑暗觉者》后，《龙之信条》的续作来了个威力加强版的超级甩尾大转弯，变成了一款网络游戏！想想也是极其合理，制作人想要奇幻史诗，你们想要联机合作，咱们各退一步，来款MMO吧！这就是《龙之信条 在线》，一款在推出10天后就达成了2百万下载量的免费网络游戏，还能够让PS3、PS4和PC平台玩家在同一个服务器上游戏。虽然这种发展方式算是断了老卡挑战Bethesda在开放世界奇幻RPG领域王者地位的机会（笑），但也算是给一个充满创新精神的系列找到了延续下去的机会，比起已经雪藏成化石的《鬼武者》和《洛克人》，也算是一种幸福吧。

《丧尸围城》系列

DEAD RISING

作为MT Framework的第一部作品《丧尸围城》和《失落的星球》都是Capcom在X360初期针对欧美市场打造的原创IP。得益于MT Framework的良好表现，《丧尸围城》营造出了令人惊异的同屏丧尸数。无与伦比的爽快感，加上细腻的日式沙箱玩法，一下子就征服了欧美玩家的心，为Capcom在上世代的成功打下了坚实的基础。自系列首作于2006年8月8日发售以来，一共推出了5部正统作品。在稻船敬二辞职之前，他决定将《丧尸围城》转由Capcom温哥华分部开发。之后的《丧尸围城2》和《丧尸围城2 番外篇》推出了PS3版，但由于微软极为看重这个IP，从3代开始微软便加入到游戏的开发之中，因此系列在家用机领域再次由Xbox主机独占。《丧尸围城3》作为Xbox One的首发作品，不仅素质出众，而且对应Kinect One、Smartglass等多项特性，可谓是Xbox One初期的生力军。系列最新作《丧尸围城4》于2016年圣诞假期推出，目前仍为Xbox One独占。

《战国BASARA》系列

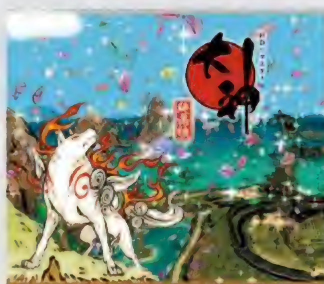
戦国BASARA

上个世纪末期，最为擅长用历史来“搞事情”的光荣公司开始致力于推出一个全新的系列《三国无双》。该系列将《三国演义》中撰写的人物与故事融入“一骑当千”的爽快战斗之中，奠定了“割草游戏”的基石，并独占游戏市场很长一段时间。

不少游戏公司见状都有些眼红心热，最为擅长动作游戏的Capcom又怎能甘愿落他人之后？于是在2005年7月21日，由著名制作人小林裕幸率领团队制作的旗下首款割草游戏《战国BASARA》也成功问世。其实在彼时，光荣已经发售过同样是以日本战国时代为背景的《战国无双》，因此《战国BASARA》在刚刚推出之时，也曾被很多人视为是个“仿冒品”。但Capcom却用实力证明了自己“动作游戏天尊”地位的不容动摇。

尽管同为战国题材，但《战国BASARA》中加入了许多颠覆传统的恶搞元素和吐槽，人物设计乃至场景舞台都做出了超级大胆的修改，台词中更是充斥着数不胜数的捏他与KUSO，玩家在享受游戏的过程中总会被戳到笑点。战斗核心系统方面，“《战国BASARA》系列”实现了“弱策略重爽快”，没有复杂的地图、没有繁琐的任务，进战斗后只要直冲关底干掉BOSS即可。而且，本作上手难度很低，每位可用武将都有独享的一套固有技和固有奥义，不擅长动作游戏的玩家随便胡乱按键也可以使出华丽的招式，而擅长动作游戏的玩家，则可以通过技能之间的相互组合将割草游戏玩出《鬼泣》一般的帅气感。

截止到目前为止，“《战国BASARA》系列”已经推出了11作，游戏中可用的武将数量也有40余人之多。此外，本系列还在动画、舞台剧、日剧等领域内全面开花，吸金无数。不过正应了盛极必衰这句话，最近几年本系列在粉丝中的口碑日况如下，特别是去年发售的《真田幸村传》更有“骗奶粉钱”的重大嫌疑。想要重拾玩家们对“大香蕉”的热情，Capcom还需要拿出更多的诚意。









经典传承

虽然在进入新黄金时代之后，Capcom 的一些 IP 已经销声匿迹，但也有很多经典 IP 依旧闪闪生辉。不断地为我们带来惊喜和欢乐。这里我们来回顾一下，4 款知名 IP 在新黄金时代的发展情况。

仅存口碑——《鬼泣》系列

2005 年正是"《鬼泣》系列"的巅峰时期，《DMC3》连加强版在内全球销量超过 400 万乃系列最高的成绩，不仅成功洗刷了 2 代的恶评，还成功奠定了不可动摇的口碑，使得系列在后来种种变故中仍然能得到粉丝们支持。不过在这之后的 10 年里面，"《鬼泣》系列"确实波折重重。2008 年《鬼泣 4》宣布跨平台不再由 PS3 独占，再加上增加（当时的宣传更接近于更换）新主角，这些举措就受到了不少老玩家的争议。还好新主角的人格塑造出色以及一如既往的优秀素质，还是成功让质疑的声音闭嘴。但之后 Capcom 却再一次"作死"，2010 年 TGS 首次公开的《鬼泣 DMC》无论是世界观设定还是人物设定全都改头换面，角色形象大变更是让粉丝们大呼但丁被"毁容"，甚至开发都外包了给 Ninja Theory 制作。虽然平心而论《鬼泣 DMC》最终成品各方面都不算差，销量算上本世代全部平台加起来还是有接近 200W 的全球总成绩，但相比起《4》的 300 万还是有很大差距，甚至依然有不少粉丝宁愿把《鬼泣 DMC》当成黑历史。在《鬼泣 DMC》之后，系列陷入了复刻移植的胡同，销量也极为平淡，至今已经有 4 年没有公开任何续作情报了，是要继续漫长的等待还是惊喜将至？故事会回到老的世界观还是又改头换面？《鬼泣》的未来已经难以看透……

不断创新——《逆转裁判》系列

在经历了前三代的辉煌之后，以 2007 年 4 月 12 日发售的《逆转裁判 4》开始，这个著名推理游戏系列就不断在尝试做着各种变革。4 代的主角由成步堂龙一变成了律师新人王泥喜法介，而成步堂则站在了被告席上，巨大的反转令粉丝们大为震惊。而在这之后，制作组又将焦点转向了系列中另一位人气角色御剑怜侍，开创了全新系列《逆转检察官》，在粉丝中同样备受好评。此外，还曾在 2012 年年底与 LEVEL5 合作，发售《雷顿教授 VS 逆转裁判》，让两位擅长推理的人物在一个全新的奇幻背景下展开竞演。2015 年又展开了讲述成步堂龙一祖先在英国伦敦冒险的外传故事《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》。可以说《逆转裁判》这个系列从未留恋过去的辉煌成绩，而是一直在不断进取创新，每一作的剧情都会让玩家们体验到"逆转"所带来的巨大成就感。不过碍于语言限制和其他方面的原因，"《逆转裁判》系列"近几年在国内的人气一直都不算很高，也让很多年轻玩家错过了这个系列。现在游戏中文化已大势所趋，期待未来能有一日，Capcom 可以为我们献上第一款官方中文版的《逆转裁判》新作吧！

不撼霸位——《街头霸王》系列

"《街头霸王》系列"曾经奠定了 Capcom 在街机界和格斗领域不可动摇的地位，但在 21 世纪初格斗游戏市场萎缩的外部环境中，加上船水纪孝等功臣离职，系列新作的计划一度被无限制搁置。然而这个伟大系列是不可能就此沉沦的，在关键时刻，音响监督出身的小野义德挺身而出，通过自己的热情和完备的策划打动了高层，最终《街头霸王IV》得以问世。

《街头霸王IV》街机版于 2008 年 6 月 18 日在日本推出，游戏最初存在不少问题，可用角色数量也不够多。然而凭借系列强大的号召力，游戏成功地吸引到了大批玩家。之后 Capcom 方面也进行了多次更新换代，仅大的版本就有《超级街头霸王IV》、《超级街头霸王IV 街机版》、《终极街头霸王IV》。最终游戏不仅有了远超此前系列的角色数量，而且保持了一流的对战性和平衡性。更重要的是 Capcom 还针对《街头霸王IV》在全球范围进行了推广，尤其是大力推行相关的格斗比赛。此举不仅让《街头霸王IV》人气爆棚，更直接带动了格斗游戏的全面复苏。

2016 年《街头霸王Ⅴ》正式推出。和 4 代一样，5 代在刚推出时依然有着各种各样的毛病，不过通过随后的更新，这些问题都得到了改善和修正。而有了 4 代在全球打下的基础，5 代毫无疑问将在 Capcom 新十年里扮演举足轻重的角色。







摸索前进——《生化危机》系列

从 96 年的《生化危机》开始，度过了 9 年时光，并推出了《生化危机》1、2、3、《生化危机 维罗妮卡》、《生化危机 0》以及《生化危机 逃出生天》后。在 2005 年，系统迎来了巨大变革的《生化危机 4》给这个系列带来了新生。《生化危机 4》以其紧张刺激的越肩视角和战斗给玩家带来了系列之前从未有过的全新游戏感受。除了系列正统作品外，Capcom 还推出了一系列其他不同类型的系列游戏，以补完原作剧情和扩充玩法，并开始尝试在掌机上推出新作，其中代表作就有《生化危机 安布雷拉历代记》、《生化危机 暗黑历代记》以及"《生化危机 启示录》系列"等。当然其中也不乏《生化危机 浣熊市行动》这种评价和游戏品质都不尽人意的游戏。而随着《生化危机 5》和《生化危机 6》的相继推出，玩家开始对激烈华丽的战斗感到厌倦之时，系列最新作《生化危机 7》再次迎来重大革新，全新的主视角游戏给玩家带来了前三作所没有的全新游戏感受，昔日那个恐怖生存游戏仿佛再一次回到了玩家的身边。



新黄金年代大事记

2004年

1月28日 Capcom于在美国拉斯维加斯举行的新作发表会正式公布《生化危机4》，并将于2004年内发售。

11月1日 Capcom紧急宣布，旗下百万级作品《生化危机4》将同时对应NGC及PS2平台！至此《生化危机4》的NGC独占计划正式破裂。

2005年

1月27日 由Capcom第四开发部进行开发的《生化危机4》正式在NGC平台发售。

11月 开发完《生化危机4》的三上真司从Capcom辞职。

12月1日 PS2平台的《生化危机4》正式发售。

2006年

2月9日 Capcom宣布，截至2006年1月31日，PS2与NGC版《生化危机4》全球总出货量已经突破300万套。

10月12日 Capcom宣布解散四叶草工作室，理由是该工作室开发效率太低。四叶草解散之前，几位灵魂人物早已离开Capcom，三上真司于2005年11月辞职，稻叶敦志和神谷英树于2006年6、7月间相继离开了Capcom。此次解散四叶草给Capcom造成了4亿日元的损失。

2007年

2月中旬 三上真司、稻叶敦志、神谷英树等原“四叶草”工作室灵魂人物宣布成立独立游戏制作室SEEDS，该公司成立初期共有51名员工，总部位于大阪，社长为稻叶敦志。

2月22日《怪物猎人 携带版2nd》发售，并创造了首日游戏销量50万套的PSP历史最高纪录。

3月19日 Capcom宣布原定PS3独占的《鬼泣4》也将会推出X360版，导致数万玩家联名抗议。

2008年

3月31日 Capcom宣布其已经收购了“《天诛》系列”的开发商K2公司。

4月1日 Capcom宣布《怪物猎人 携带版2nd G》发售不到一个星期，销量即突破百万，创造了PSP游戏的最快销售记录。

5月15日 三上真司等原Capcom四叶草工作室核心人员成立的Platinum Games一口气公布了《猎天使魔女》、《疯狂世界》和《无限航路》，并将由世嘉代理发行。

2009年

3月16日 Capcom宣布于3月5日发售的《生化危机5》首批出货量超过400万套，创造了系列的新纪录。

8月1日《怪物猎人3 tri》发售，以首周52万，预定量100万的成绩创造了日本Wii第三方游戏的最高销售纪录。

8月20日 Capcom宣布《战国BASARA 3》将采用较为罕见的PS3/Wii跨平台方式，预定2010年发售。

2010年

1月26日 Capcom宣布《怪物猎人 边境 Online》将独占移植X360，预定夏季发售。

4月19日 Capcom于夏威夷召开Captivate2010记者招待会，公布了《漫画英雄对Capcom 3》、《生化尖兵 重装上阵2》等新作。

10月29日 Capcom最高制作人稻船敬二突然宣布辞职，并公开表达对Capcom的不满。

12月1日《怪物猎人 携带版3rd》发售，日本各地出现罕见的排队热潮，首周出货量超过200万套。

2011年

4月6日 Capcom召开Captivate 2011活动，公开“《鬼泣》系列”精英团队全力打造的《龙之信条》，同时还公布了《丧尸围城2番外篇》，以及《街头霸王对铁拳》、《阿修罗之怒》等大作详情。

5月22日 Capcom举办庆祝活动期间突然宣布《怪物猎人 携带版3rd HD版》将于今年夏季登陆PS3！同时将PSP游戏全面高清化移植的“PSP Remaster”计划浮出水面。

9月13日 任天堂赶在TGS召开之前举办3DS新制品发布会，在公布了大量面向日本地区的3DS大作之后，在发布会最后作为压轴戏公布了令所有人意外的3DS版《怪物猎人4》。

2012年

1月19日 Capcom正式公开《生化危机6》，确认克里斯与里昂同时参战。

4月11日 Capcom于罗马举办年度媒体盛会“Captivate 2012”，公开了《失落的星球3》，并宣布《生化危机6》将比原计划提前一个月发售。

9月7日 Capcom宣布将全面进军社交游戏市场，一口气公开了将会在GREE社交游戏平台上推出的6款游戏。

10月2日《生化危机6》在美国市场发售，10月4日在日本发售。

2013年

1月15日《鬼泣 DMC》发售，本作是系列的一部外传性质独立作品。

9月14日《怪物猎人4》正式在3DS平台上发售。本作在日本上市两个半月，累计出货量便突破了400万大关，该成绩刷新了自己保持的3DS第三方游戏畅销记录。

2014年

4月14日 Capcom宣布斥资80亿日元建造两座新研发大楼，今后每年新增100名员工，不断提升自主游戏研发实力。

8月26日 Capcom起诉Koei Tecmo的50多款游戏侵犯其专利权，要求赔偿9.8亿日元。

2015年

5月7日 由于在《鬼泣》和《生化危机》两系列的高清重制上成功。Capcom宣布本财年将会推出更多高清重制版游戏。

12月24日 Capcom官方宣布，11月末发售的《怪物猎人×》的出货量已经超过了300万套（包含数字版）。

2016年

2月16日《街头霸王V》正式发售，本作游戏的内容将随着更新增加，并且不会在以后推出其他的加强版本。

4月1日 Capcom宣布将成立新的“移动业务部门”，加强移动设备产业投入。

6月14日《生化危机7》在索尼发布会上首次亮相，本作采取了第一人称视角，并会重拾最初的恐怖核心。

结语

在这样一个新黄金年代里，Capcom有太多天才的游戏制作人出现又离职，有太多曾经的作品被重新拿出来重制，有太多游戏的合集版和加强版的推出，但即便是如此，也有着太多玩家们难以忘怀的游戏在这一时期推出并成为了经典。纵然，为了生存与更好的发展，Capcom时不时是会有一些坐吃山空的守旧行为，但那些因革新求变而推出的一款又一款经典的游戏作品，才是玩家们深爱着Capcom的真正理由。没有革新求变所铸就的宏伟高山，又怎会有着坐吃山空的资本呢？

STEAM AGE
蒸汽时代





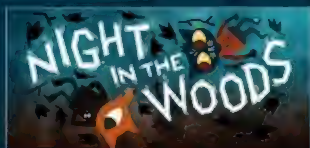
游深度

CULTURES OF GAMER

蒸汽时代

栏目主持
稀饭&三日月

2月底3月初是一场游戏的狂欢，既有第一方独占大作如《光环战争2》和《地平线　零之曙光》，也有万众瞩目的第三方厂商作品如《荣耀战魂》和《幽灵行动　荒野》，更有玩家们万分关注的日式作品如《超级机器人大战V》和《尼尔　自动人形》。不过有关注Steam平台的各位玩家也知道，其实这一段时间里，在Steam上也有几款颇令人期待的作品在这个时间段里和大家见面，而且类型丰富，其中不少还是只有在PC端上面才能尽情享受其乐趣的作品。本期“蒸汽时代”，我们就来跟大家介绍一下这些作品。



夜色之森
Night in the Woods

--关于一只猫的奇异人生。

○虽然没有中文语言但是对话通俗易懂门槛不高

○看似单纯但实际上寓意深长的故事

○可爱却又带着一丝丝恐怖的画面风格

评价摘选：

Handsome B. Wonderful
——这游戏让我伤心透顶，但其产生的效果却是正面的。

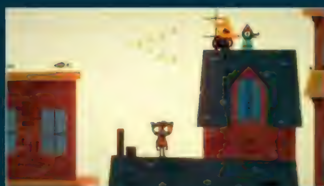
游戏信息

类型：平台动作
开发商：Infinite Fall
发行商：Finji
发售日期：2017年2月21日
用户测评：压倒性好评
是否有中文：否

游戏简介

《夜色之森》的众筹早在2013年便已经开启，是当年最引人瞩目的项目之一，因为它只用了26个小时就达成了5万元的众筹目标，而最终众筹金额达到了20万以上，对于一款宣称要专注于叙事的2D平台动作游戏来说实在是非常难得。而到了今年2月21日，本作才终于发售，没过多久就在Steam上获得了压倒性的好评，在独立游戏的圈子里也引起了一定的话题。

说回游戏本身，虽然定位上有一点平台动作游戏的影子，以稀饭我个人的感觉来说，《夜色之森》仍然是一款文字类游戏，它的内核仍然是专注于故事本身，游戏元素只是用于呈现故事的额外手段。玩家将会扮演Mae，在这个动物被拟人化的世界里，她是一个猫家庭里的独生女，已经离开家庭前去大学读书，却又中途辍学回到家中，



不得不再次呆在作为自己故乡的这个边远的小镇上。她拒绝长大，找不到自己的人生目标，却又发现在自己离开的时候，身边的同伴们都纷纷找到新的人生道路——尽管并非都是自愿而为。只有她，还留在原地，不知所措，只能在熟悉却又陌生的家乡当中寻找着自己所等待的变化。

在这个故事主线之外，剧情里还有一条暗线，这个充满了动物的小镇之上似乎出现了一个杀手，Mae甚至在和朋友们聚餐后于餐厅外发现了一只被扯下来的手，小镇上也因为这个杀手的出现而变得人心惶惶，而这个杀手背后所隐藏的真相，甚至折射出了整个小镇所面临的境况。

但尽管故事是如此地沉重现实，《夜色之森》的画面风格却是可爱当中带着一丝神秘和一丝诡异——这也是本作一开始能够在众筹阶段迅速吸引玩家们眼球的地方。而在游戏层面上来说，这款作品能够玩的内容也足够多样化，例如主角和童年好友组成的乐队仍然会不时演奏歌曲，这时候游戏就变成了一个简单的音乐游戏，而当玩家能够使用主角Mae的电脑后，会发现里面还有一款Roguelike风格的地下城冒险游戏《Demontower》。当然，笔者要在标语里特意提到《奇异人生》，也是因为两款作品有着一些共通之处，玩家如果对于环境中的种种探索元素发掘得足够深，Mae就会在自己的笔记本上画许多充满了青少年风格的涂鸦，而这个笔记本也可以用于开启游戏的系统界面，简直和《奇异人生》有异曲同工之妙。







热血物语 地下世界

River City Ransom: Underground

——将经典再次重造。

○有不少原汁原味的游戏系统元素
○为数不少的角色和华丽招式
○复古却又带点新潮的画面

评价摘选：

Kaenim

——本质上忠实于系列本身的要素，但本作在保持这经典游戏玩法的同时也加入了很多新元素来增强趣味。

游戏信息

类型：动作角色扮演
开发商：Conatus Creative Inc.
发行商：Conatus Creative Inc.
发售日期：2017年2月27日
用户测评：大多好评
是否有中文：否

游戏简介

对于喜欢"《热血》系列"的玩家来说，今年2月27日推出的这款《热血物语 地下世界》可以说是一款颇为正统的作品，因为它虽然是靠在在众筹网站募款而成功开发，却也取得了本作的官方授权，而且甚至还邀请来了"《热血》系列"和"《双截龙》系列"的创造者岸本良久担当本作的创意顾问，确保游戏能够在一定程度上保持着"《热血》系列"的原始风味。同时本作的音乐创造者则是曾经为《FEZ》和《极光游侠》创作了音乐的Rich Vreeland，可谓是阵容强盛。

不过或许怀旧游戏的确不容易得到大家的关注，所以虽然本作也定下了登陆PS4、PSV、Wii U和3DS，甚至是XOne和PS3的计划，最后众筹金额却只达到了让本作登陆了Windows、Mac和Linux的程度，所以虽然本作应该是本期推荐的游戏里看起来最应该登录家用机的一款，如今却只能在Steam上面玩。不过本作对应手柄操作，还支持最大四人合作，大家在进行游戏的时候如果用上PS4和XOne的手柄，也算得上是颇有用家用机玩的味道。

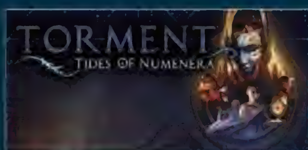
说回游戏本身，《地下世界》虽然是一款"《热血》系列"的作品，但是在整体系统的复杂度上有所提升，最典型的地方就是在于给角色安排了更多的动作要素，游戏中有拳击、踢击、抓投、跳跃、格挡和发动特殊技等动作，操作的复杂度比起以往的系列作品高出了不少，而且甚至还有地面追击、防反和空中连击等等。不同角色之间连招的差异也非常大，特性也各不相同，有的擅长投技，有的是拳击的大威力吹飞，有的甚至"偷"学了升龙拳和旋风腿，老卡的律师信说不定已经在路上了。（笑）

当然，虽然在这里推荐了，稀饭我也得丑话说在前头，这毕竟是款主打情怀的作品，所以其实系统上一些原汁原味的地方还是蛮让人蛋疼的，例如换个地图就刷新敌人，数量还贼多，而且虽然每个角色理论上都可以打得很好看，但是初期什么技能都不会只能用普通的连招瞎打，而学技能所需要的钱赚起来非常难，更惨的是游戏当中回血的手段很少，除了升级就只能吃各种食物，但是要把钱花在买吃的上面保持自己不死还是用来买技能保证自己能打是个矛盾的问题，而当玩家死了之后会被扣掉一半的金钱这个设定存在时，矛盾就显得更大了。除此之外游戏目前也存在不少的BUG，连招表当中对于各种招式的使用方法介绍也非常不到位，所以大家如果只是想要好好玩下游戏，那还是不妨等等厂商更新后再来入手。









苦难 遗器之潮

Torment: Tides of Numenera

○充满了策略的战斗系统
○个性十足的同伴
○大量有趣而有深度的角色对话

——仅有一次的生命意义何在？

游戏信息

类型：角色扮演
开发商：inXile Entertainment
发行商：Techland Publishing
发售日期：2017年2月28日
用户测评：大多好评
是否有中文：否

游戏简介

大约在十多年前，稀饭我刚刚踏入奇幻的圈子，开始饥不择食地去阅读一切和龙、精灵、矮人还有魔法相关的书籍，玩一切挂着龙与地下城名头的游戏，然后和很多一头扎进这个题材的玩家一样，在经历过《冰风谷》、《博德之门》还有《暗黑破坏神》的洗礼后（尽管后者经常遭到前两者的玩家唾弃），找到了那款传说中的经典。它虽然看似是奇幻作品，但是其内核超越了寻常的组团冒险打怪或是深入遗迹，变为了探索奇异诡秘的外层位面，以及我们的主人公——一个被叫做无名氏的男子那奇特的人生经历。这款游戏的名字，叫做《Planescape: Torment》，其中“Planescape”指的是当时第二版《龙与地下城》规则当中的其中一个战役设定“异度风景”，“Torment”可以被理解为“折磨”或是“苦难”，点出了游戏的主题。但因为翻译成中文难以传达原意，所以本作有一个更为流传广泛的官方中文译名：《异域镇魂曲》。

在故事当中有一个最吸引人的设定：无名氏因为某种原因，永远不会死亡，只是会在死后失去了前一世的记忆，然后一无所知地活过来。而玩家扮演的，已经是死去了非常多次的无名氏，所以玩家在一路上追寻自己身世的真相时，会碰到许多他“熟悉”的人，只是无名氏已经完全不记得对方了，却要去面对自己某一世所残留下的恩怨。配合上“异度风景”那奇诡而想象力十足，又充满了哲学与信仰思辨的背景，这款作品彻底地震撼了我的灵魂。当别人可以用极其优异的故事来让我喜欢上一个像是干尸似的古怪主角，并为一个完全超越我想象的世界心醉神迷时，我还有什么理由继续去玩一群俊男美女高喊着爱与正义去拯救世界的所谓“奇幻”RPG？《异域镇魂曲》让我彻底背离了日式角色扮演游戏，把我带向了一个全新世界——当然也让我沉沦进了小众口味的无底深渊（笑）。

时隔十几年，开发《异域镇魂曲》的黑岛工作室已经消亡，“异度风景”也因为过于小众而没有被《龙与地下城》规则延续下去，但是这款游戏的内核精神，却靠着众筹这个新兴的游戏开发集资方式，再次如同无名氏般得到了转世重生的机会。这一世，它的名字叫《苦难 遗器之潮》（Torment: Tides of Numenera）。

这是一款《异域镇魂曲》的精神续作——虽然它一开始是打算作为直接续作而开发的，但作为《龙与地下城》版权方的Wizards of



the Coast最终拒绝了让开发者们使用“异度风景”设定的提议，所以在“异度风景”设定的设计师Colin McComb加入到了inXile Entertainment后，这款作品选择了通过使用Monte Cook创造的“扭蒙拉”（Numenera）世界观，来去呈现一个《异域镇魂曲》式的故事。本作在2013年开始众筹，大获成功之后，却从原本的2014年12月发售一直延期到了今年的2月28日，才终于和大家见面。但等待是有其价值的，《苦难 遗器之潮》或许并非是一个真正意义上的《异域镇魂曲》精神续作——已经有太多Steam用户在评论中表达了这一点，但它有着属于自己的魅力。玩家将扮演一个能够不断转移自己灵魂的强大存在最近所抛弃的一具肉身，但正如之前他抛弃的每一具肉体一样，一个新的灵魂——也就是你在其中诞生了，而你将要通过不断追随之前占据这幅身体的灵魂留下的轨迹，去发现本作最重要的命题：仅有一次的生命意义何在？（What dose one life matter？）

奇妙的是，如果说《热血物语 地下世界》是本期推荐里看起来最应该登陆家用机的游戏，那《苦难 遗器之潮》应该是看起来最不可能登陆家用机的游戏，而事实却恰恰相反，前者并没有家用机版，而后者已经同步登陆了PS4和XOne平台，大家要是有兴趣在家用机上尝试一款可以说是非常核心向的美式角色扮演游戏，不妨也来试试本作吧。

评价摘选：
HappyEvilSlosh
——尽管我明白本作的缺点比优点要多，但在我对游戏的整体享受过程里，我还是觉得瑕不掩瑜。









像素太空海盗
Pixel Privateers

〇简单粗暴的游戏乐趣（刷刷刷）
〇数量众多且可供探索的星球

-- 我们的征途是星辰大海。

游戏信息

类型：角色扮演
开发商：Quadro Delta
发行商：Re-Logic
发售日期：2017年2月21日
用户测评：特别好评
是否有中文：否

游戏简介

Re-Logic出品过的游戏并不多，包括本作才一共三个游戏，但它们的风格都是一样的，那就是像素风。这个发行商的处女作是鼎鼎大名且死活不出中文的开放世界题材独立游戏《泰拉瑞亚》(Terraria，2011年游戏)，而另一款作品则是同样是像素风而且也是死活不出中文，与其说是角色扮演更多像是一款Roguelike的《像素海盗》(Pixel Piracy，2014年游戏)。值得一提的是，这两个游戏都先后推出了主机移植版，不过和PC版相比操作有了不小的变化，而且游戏内容有所阉割，表现明显不如PC版。

本作的玩法基本和《像素海盗》类似，玩家将驾驶一艘太空船（对应《像素海盗》的海盗船），率领着自己的船员（对应海盗）到不同的星球（对应岛屿）上展开探索，并通过击败敌人和完成任务来强化船员以及获得更强的装备。相比起《像素海盗》，本作强化了船员间的战斗分工，但却不像前者拥有非战斗职业诸如厨师或者铲屎工（这次终于不用担心甲板上塞满屎导致没地方放东西啦）。玩家也不需要像前者那样管理船员以及资源，你在本作中所需要做的事情相当简单：登陆星球→完成任务→升级船员→换装备→把不用的装备卖掉→升级科技树→向下一个星球进发，甚至连船的建造部分都被简化了不少，因此如果玩家期待的是一款《像素海盗》的太空版续作，那可能会感到有点失望。



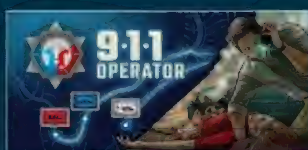
不过本作还是一款相当不错的角色扮演游戏，五大职业的分工有点类似于传统角色扮演游戏，肉盾、输出、回复这个铁三角在本作中依然存在，根据装备的不同再细化同一职业不同分工的构思颇有创意。另外本作的单次游戏时间也不长，一个星球基本十来分钟就可以打完，对于那些日常游戏时间不长而且特别喜欢刷刷刷的玩家来说，本作是一款相当不错的休闲游戏（等我打完这个星球就睡觉）。



评价摘选：

lougheed hwy 菜鸡
——这游戏一点也不好玩，早上天刚亮买的，然后就准备上线看一下就退款，结果回头一看天黑了。别买别买，一点也不好玩。





911接线员

911 Operator

○ 翻译水平令人满意

○ 寓教于乐，玩游戏之余还能学到一些生活小常识

○ 别出心裁的游戏主题

--你打错了！这里是必胜客！

游戏信息

类型：模拟

开发商：Jutsu Games

发行商：PlayWay S.A.

发售日期：2017年2月24日

用户测评：特别好评

是否有中文：有

游戏简介

在游戏中玩家曾扮演过很多角色：警察、医生、消防员甚至是各种突发事件的受害者或当事人（某洛圣都搞事三人组），但有那么一个角色在很多游戏里都忽略掉的，那就是紧急电话911的接线员。在本作中玩家将扮演一位911接线员，日常工作就是根据报案人员提供的现场状况调度手头上的警察、医生以及消防员，途中会遇到各种各样的紧急事件，其中既有人命关天的紧急事故，也有挪走违法停车这种小事。除了真正的紧急事件外，还有一些诸如吃错东西肚子疼以及拨错电话的“报假警”状况，如何辨别以及处理这些事件是本作的游戏主题。

“接电话”是本作流程的主要部分，玩家需要通过电话通话中的各种信息，从对话内容、说话语气到背景音效来判断事态。一个要求披萨外卖的电话有可能是一位被家暴困扰的受害者所发出来的隐晦的求救。除了接电话外，玩家还需要管理和调配人力。装备精良的人员能更好地处理更严峻的紧急事件，不同的载具还有着不同的功能，例如摩托车既便宜而且速度也比一般载具迅速，但可配置的人员会比较少而且不能搭载乘客，要转移犯人或者伤者就需要额外呼叫载具。根据事件的实际情况配置合适的人员去处理才能事半功倍。

作为一款大小就有几百兆的游戏，本作的缺点显而易见，那就是事件的重复度太高了。在玩了几个小时后，玩家会发现电话来来去去就是那几个模式，玩久了难免会感到重复度略高。但同时本作的难度曲线还是设置得相当不错的。在初期的小城市中玩家遇到的多是一些鸡毛蒜皮的事件，顶多就是小型飞机撞民宅而已，玩家能很快地上手并积累游戏经验。而到了中后期的大城市，诸如芝加哥或者华盛顿后，玩家将会遇到更加大规模且戏剧性的事件，例如炸弹袭击或者大地震，此时才会真正考验到玩家的应变和管理能力。

由于交给了专门的国内汉化组的缘故，本作的汉化水平十分高（虽然在初期版本下依然有着一些翻译上的小瑕疵，但可以忽略）。加上在本作中玩家扮演的是一名接线员，玩家很多时候需要在电话里直接指导当事人进行紧急处理，而这个紧急处理往往和现实是一样的。和很多模拟游戏为了游戏玩法而和现实有所区别不同，本作的很多紧急处理手段，例如急救以及火灾处理都是可以应用在现实的，这也使得本作相当的寓教于乐。顺便一提，本作还提供了地图下载功能，玩家可以在里面下载到很多世界各地，包括国内大部分大中城市的的实际地图，玩家不妨下载一个自己居住的城市来玩玩，鉴于中国的实际国情，那违和感不是一般的大（911这个号码啊，还有高速公路上的警匪枪战什么的）。



评价摘选：

sexyfeel

-这里是911，您有什么情况？

-救命！我的厨房着火了！

-什么东西着了？

-油锅！

-好的，你有灭火器吗？

-有。

-好的，用灭火器灭火。

-哎哟我去！炸了！毛巾也着了！救命！

……

接线员没有提供正确的指引，使事态更加严重 -12





ASAP

栏目主持：稀饭&秋沙雨

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

情报中心

上期给大家介绍了《魔女之刃》，这期我们正好顺水推舟，给大家说说她所属的漫画公司：Top Cow，一家虽然相对年轻，但是也在漫画界留下了属于自身传奇的公司。他们甚至还创造出了属于他们的漫画宇宙，并推出了一个非常有意思的漫画大事件，这个系列到底讲述了一个什么样的故事？请接着往下看吧，精彩的内容绝对不会令你失望。

漫国群英会

根据读者大人们的建议，两次都是介绍漫画厂商的“美漫小知识”会直接改为专门的板块“漫国群英会”，每期介绍一家欧美地区的漫画出版商和他们最具有代表性的漫画作品，本期自然我们介绍了《魔女之刃》那么要介绍的厂商自然是——

Top Cow

国内对于Top Cow还没有非常规范的译名，往往将其翻译为“顶牛”漫画，考虑到这几乎等于是机翻，所以本次介绍还是沿用原名。

Top Cow诞生于1992年，在美国的漫画市场里算得上是年轻一辈，这家漫画出版商严格来说和风格特立独行的Image漫画（Image Comics）是姐妹公司，建立的时间极为靠近，当时作为Image联合创始人的Marc Silvestri和另外一位创始人——美国韩裔漫画大师吉姆·李（Jim Lee）甚至共享了同一个工作室。而在Image旗下创造了著名的赛博朋克题材超级英雄作品《赛博战队》（Cyberforce）后，Marc Silvestri干脆自创了一家工作室，那就是Top Cow Productions。

在Top Cow成立的前期，他们仍然专注于为Image推出漫画作品，不过当1996年Image内部产生了权力纷争之后，Top Cow从这家伙伴公司当中彻底独立了出来。这并不是一件坏事，因为得到独立后的Top Cow很快就开始推出自己的全新连载，其中最为成功的作品，就是《魔女之刃》，而作为始创人的Marc Silvestri也重回第一线，创作了游戏领域的玩家们应该都颇为熟悉的漫画系列《黑暗领域》（The Darkness）。



Top Cow的标志



因为在Top Cow宇宙中劳拉和魔女之刃的持有者萨拉派真尼是好友，所以两者也不时会推出合作刊物。



Marc Silvestri创作的《赛博战队》是他自有版权的作品，所以后来也被加入到了Top Cow的漫画宇宙中。

在同一时期，作为始创人的Marc也致力于发掘有才华的年轻艺术家，而且公司本身也在致力于推行让漫画家们创作他们自有版权的作品，例如当家画师Michael Turner的个人作品《Fathom》。同时Top Cow在当时也致力于为《古墓丽影》创作漫画，找来了不少业内著名画师为劳拉创作全新的故事，甚至把她引入到了《魔女之刃》的故事当中（就是上期的PS中提到的剧情）。

同时Top Cow在泛娱乐领域发展上也有了一定的建树，除了上期当中介绍《魔女之刃》时提到的动画和电视剧，《黑暗领域》也成功地两次被改编为游戏（我们曾将其名称翻译为《漆黑》），还是上一个世代主机上评价颇为不错的家用机游戏系列之一。

近年 Top Cow 的整体表现并不理想，许多曾经的主打连载也都因为销量太低而不得不取消，不过其创造出的众多经典角色仍然有着非常不错的商业价值，希望凭借着这次《魔女之刃》的电视剧拍摄，可以给漫画发行商带来新的转机。

双枪射击的同时还要控制黑暗领域形成的两条蛇形怪物攻击，游戏版的《黑暗领域》很好地把握住了杰基·埃斯塔卡多的战斗风格。

延伸阅读

Top Cow 的大事件《上古神器》融合了这家公司的许多人气角色，十三神器对应的角色当中有好几位都有个人连载，这里也正好借着科普十三神器的设定来提一下这些角色。在 Top Cow 的漫画宇宙当中，十三神器分别对应的是——



十三位上古神器持有者，从左到右分别是：1. 玛格达琳娜（命运之矛）2. 迈克尔·芬尼根（冰川宝石）3. 马里 + 冯·阿尔斯蒂娜（真心宝石）4. 莎彬（暗影之轮）5. 阿芙洛狄忒四号（所罗门硬币）6. 杰基·埃斯塔卡多（黑暗领域）7. 萨拉·派真尼（魔女之刃）8. 丹妮尔·巴蒂斯特（安琪勒丝）9. 艾琳娜·恩斯特隆（潘多拉之盒）10. 汤姆·加吉（极乐魔符）11. 第十三神器持有者（第十三神器）12. 格罗莲娜·希尔瓦（灰烬宝石）13. 伊恩·诺丁汉（嗜血邪刀）



黑暗领域
The Darkness

代表着黑暗，宇宙中的两大原始力量之一，通过男性宿主的躯体传承。黑暗领域是魔女之刃的父亲。对应的连载漫画是《黑暗领域》，神器持有者是黑帮成员杰基·埃斯塔卡多。



安琪勒丝
The Angelus

代表着光明，宇宙中的两大原始力量之一，通过女性宿主的躯体传承。安琪勒丝是魔女之刃的母亲。对应的连载漫画是《安琪勒丝》，神器持有者是年轻的舞蹈家丹妮尔·巴蒂斯特。



魔女之刃
The Witchblade

代表着平衡，是黑暗领域和安琪勒丝结合后的产物，通过人类宿主传承，通常为女性。对应的连载漫画是《魔女之刃》，神器持有者是纽约警探萨拉·派真尼。



极乐魔符
The Rapture

代表着希望和绝望，魔符既可以给予别人希望，也可以将其夺走。这个神器还可以打开一个通往地狱的传送门，也能够让在地狱当中的生灵重返人世。极乐魔符出现在《魔女之刃》的连载当中，魔女之刃的持有者萨拉曾经与持有这个魔符的敌人战斗过，事后还委托自己的一位“考古学家”朋友调查魔符，这位朋友的名字大家都很熟悉，那就是劳拉·克罗夫特。目前这个神器的持有者是堕落的神父汤姆·加吉——一个身上有着很重的康斯坦丁影子的角色。



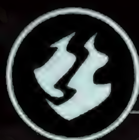
嗜血邪刀
The Blood Sword

代表着杀戮，本身是一把封存着恶魔之魂的日本刀，原名“血丧”，能够给予使用者强大的力量，但是也会让其陷入嗜杀的狂热当中。嗜血魔刀出现在《上古神器》的连载当中，结果被萨拉的老对头——黑帮杀手伊恩·诺丁汉所持有。



冰川宝石
The Glacier Stone

没有确切的代表意义，或是按照剧情上的功能看来似乎代表着分离，其持有者会被强迫去试图阻止十三神器重聚。冰川宝石能够让持有者变成一个冰霜巨人，而且和另一个神器灰烬宝石会形成宿敌关系，类似于黑暗领域和安琪勒丝，两者碰面往往会引发战斗。神器的持有者是小混混迈克尔·芬尼根。



灰烬宝石
The Ember Stone

似乎代表着火焰和创造，但在《上古神器》中似乎代表着重聚，其持有者会试图把十三神器重聚在一起。鉴于灰烬宝石可以让持有者化为一头巨龙，这可能是龙收集财宝的本性体现。灰烬宝石和冰川宝石敌对，其持有者为格罗莲娜·希尔瓦。



所罗门硬币
The Coin of Solomon

代表着预见，所以其持有者会拥有强大的洞察力，神器被安置在了强大的生化机器人阿芙洛狄忒四号的身体当中。对应的连载漫画是《阿芙洛狄忒IX》。（虽然漫画主角是阿芙洛狄忒九号，和四号并不是同一台机器人，不过两者外观非常相似）



命运之矛
The Spear of Destiny

对于熟悉动漫作品的玩家来说这把长矛有个更有名的别称——朗基努斯之枪，也就是在耶稣被钉上十字架之后，百夫长朗基努斯用来刺入耶稣的侧腹以确认其是否死去的长矛，这柄长矛也因为沾上了神子的血液而成为了圣枪。命运之矛是使用“玛格达琳娜”这一称号的基督教圣战士所掌握的武器，能够通过超凡的预见能力刺中敌人，其内部蕴含的力量能够摧毁恶魔和有着魔法特质的生物。对应的连载漫画是《玛格达琳娜》，神器持有者是本名为佩兴斯的新一任玛格达琳娜。



潘多拉之盒
The Pandora's Box

代表着混沌，所以其实际形态是不固定的，潘多拉之盒只是其中一个形态的名字，也曾被称为黑曜石和奥丁指环。潘多拉之盒能够释放混沌的力量，让其影响范围内的人都陷入混乱之中，但是盒子本身上有两个凹槽，只有在嵌入冰川宝石和灰烬宝石之后才能够触发这一力量。潘多拉之盒在《上古神器》中登场，神器的持有者是强大的女佣兵艾琳娜·恩斯特隆。



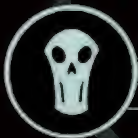
暗影之轮
The Wheel of Shadows

代表着时间，拥有者会被其附身，身体也会被其扭曲变形，但是却能够获得操纵时间的力量。神器的持有者是曾经属于安琪勒丝军团的战士莎彬。



真心宝石
The Heart Stone

代表着生和死，持有者能够看到生物身上的“灵光”，并且获得超越生死的力量。对应的连载漫画是《亡灵法师》，神器的持有者是漫画的主角冯·阿尔斯蒂娜以及和她敌对的恶魔马里（两者各持有一半）。



第十三神器
The Thirteenth

代表着强大的邪恶力量，本身没有被命名，持有者能够感应到其他神器所在之处，并拥有飞行和传送等特殊能力。神器持有者身分关系到剧透，这里就先不提及了。

本期推荐美漫

本栏目推荐的漫画会以目前已有汉化的漫画作为推荐的判定条件，所以各位在此栏目中看到的推荐漫画都是能够在网上找得到汉化或者是国内正式引进的漫画作品。

超人 | Superman

进入大事件“重生（Rebirth）”之后超人的各种相关刊物都充满着悬念，《超级女孩》那侧出现“机器超人”汉克·肖恩，《超级女侠》里拉娜面对着早已消失的N52路易斯以及N52超人 超人自己作为主导的两部刊物《超人》和《动作漫画》更是让粉丝大呼“烧脑般的疑点重重”。惟一比较和平的就是我们的中国超人孔克南同学所在的《新超人》，尽管如此他也在上一次的超人刊事件“多元群侠”里被卷入到多元宇宙级别的动荡中，不过也因此结识了主世界里现任的超人。

现状正在连载的两部刊物《超人》和《动作漫画》里，它们的主角超人（Superman）并非是在大事件“闪点悖论（The Flashpoint Paradox）”重启DC漫画宇宙后出现的超人（即上面提到的N52超人），而是在N52系列连载期间所发生的多元宇宙级别大事件“多元熔汇（Convergence）”里被布莱尼亚克转移到新界面的“闪点前”超人，也就是广大人民群众所熟悉的穿小红内裤的超人，在“多元熔汇”的最后他与早已结婚的妻子路易斯·莱恩以及出生不久的儿子乔纳森·肯特一起，跟随着一些英雄一起来到了“闪点悖论”后的N52 从此开始了与妻儿一起的隐居生活。但是在N52的最后，N52超人身死，在紧接着的“重生”里他接过了对方的接力棒，重新穿上了超人的制服。





《超人》刊里为各位读者们展示的是这个拥有家庭的超人如何在这个对他而言既熟悉又有些陌生的世界里奋斗的故事，在第7卷里将这描绘得生动而温馨。然而围绕在“超人”身上的谜题依然没有解开：“闪点前”超人对这个世界的疑惑，N52超人的真正身分，以及一直关注着“超人”的神秘人OZ。在《超人》和《动作漫画》联动的新事件“超人重生（Superman Reborn）”里又会给解释哪些谜题，就让我们拭目以待吧。

既然提到超人，就不得不提他的儿子，“超级男孩（Superboy）”乔纳森·肯特，他的名字取自超人的养父乔纳森·肯特，他在“多元融汇”里出生，跟随着父母一起来到N52。在“重生”里随着克拉克·肯特再次成为超人，他也披上了红披风，成为了新一任“超级男孩”。

乔纳森活跃于他父亲的刊物《超人》和《动作漫画》里，不过在《超人》第10卷和第11卷里，乔纳森结识了来自哥谭市并和他一样有着一个超级英雄父亲的第4任“罗宾”达米安·韦恩。也是在这个故事里，这两位少年英雄被三位长辈们赋予了“超凡双子（Super Sons）”的称号，从而为“重生”的新刊物《超凡双子》拉开帷幕。



超凡双子 Super Sons

当一个"罗宾"和一个"超级小子"组队之后会发生什么样的化学反应？若这问题放在"闪点悖论"之前的话拿到的回答很有可能是"他们组成了少年泰坦并且变成了好朋友"，不过此时的罗宾和超级小子已经不是当时的两人，一方是蝙蝠侠的亲生儿子达米安·韦恩，一方是超人的亲生儿子乔纳森·肯特，一个13岁，一个10岁。

2月发售的《超凡双子(Super Sons)》在《超人》第10卷和第11卷的预热之后成为了DC漫画在春季里最受期待的新刊之一。漫画的故事发生在《超人》第10卷和第11卷之后，达米安翘课假扮成乔纳森的小学老师与司机去观察乔纳森的日常生活，在乔纳森和他的同学们被同校的坏小子们欺负时出手帮了他的忙，不过也因此被乔纳森看破了他的伪装。这只是两人难得在日常生活中的一次接触，但是在当天晚上这次接触也成为了一个契机。当天晚上蝙蝠侠外出夜巡，达米安因为数次没有做完作业而被留在家里，另一边超人也因为正义联盟的呼叫而外出，乔纳森在父亲离开后就乖乖去休息了，不过不安份的罗宾出现在乔纳森的房间里，让乔纳森的睡觉时间泡汤。罗宾正式向这个还不会飞的超级小子提出邀请：一起去调查莱克斯·卢瑟的公司……





游戏姬 PRINCESS OF UCG

栏目主持：八重樱



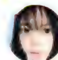


夙夙





欢迎做客我们《游戏机实用技术》的《游戏姬》栏目！请先向读者朋友们做个自我介绍吧~



大家好啊！我是夙夙，夙愿的夙。算是个LO娘，喜欢CLA系的小裙子。平时在家里当NEET，除了上课绝不出门_(:3」∠)_现在在学习原画，梦想是成为原画师。



我是通过《最终幻想14》这款游戏结识到姑娘的，请问你是从什么时候开始玩《FF14》的呢？



我关注《FF14》是从国际服开烙印开始，了解到可以同性结婚www，就拉上我男票问他想不想玩，当时他比较热衷于一款ACT就拒绝了我。后面国服开始内测他居然借到了内测账号……正式开始玩的话还是国服开启就蹲点创号了。



之前有玩过其他网游或是单机游戏吗？



有的哦，之前玩过《洛奇英雄传》，是个韩系的网游，也是蛮喜欢里面的角色和剧情，里面好多系统都太看脸啦，不单是RP物的掉落率，强化附魔之类的也弄得很痛苦。还有《舰队COLLECTION》、《刀剑乱舞》之类的网页游戏不知道算不算在里面，也稍微提一下吧。



▲在去年盛大举行的《FF14》运营两周年纪念活动上，因成功"壁咚"制作人吉田直树而被广大玩家视为偶像。

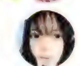




单机的话对上海爱丽丝幻乐团的“《东方PROJECT》系列”很痴迷，虽然是个玩玩NORMAL的沙包啦嘿嘿，不过幻想乡的设定以及剧情都很不一般，ZUN真是太神了哈哈哈，非常喜欢这种和风的世界观！



你觉得《FF14》在哪些地方特别吸引你？



之前也没有经常接触MMORPG，只有初中的时候表哥带我玩了一阵子《魔兽世界》。女孩子嘛，刚开始肯定感觉“哇人设好好看”之类的，我不会说我是迷上了黑魔50级那套职业校服哈哈哈哈，特别中二，全身露个眼睛~嗯所以我到现在都玩的是黑魔啦。

吸引我的还有拉拉菲尔！太可爱了怎么可以这么可爱，走路都是蹦蹦跳跳的！(¯﹃¯)进入游戏之后就对各种场景剧情还有战斗模式都很着迷，说真的FF14确实很适合养老，进度打累了放松一下，约上CP一起看风景截图，岂不是美滋滋？



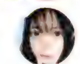
最喜欢的游戏角色是谁呢？



我有好多喜欢的角色，博爱嘛~从刚开始的娜娜莫（因为是沙都的剧情，女王陛下PRPR），阿尔菲诺和阿莉塞（双胞胎真是太好了），园艺行会会长（剧情里面她特别温柔！），伊塞勒小姐（气质超级喜欢），艾默里克（大家都懂），耶萝·姆恩（哈哈哈不知道有没有人记得这位沙都裁衣行会那边的鲁加族美少女）。

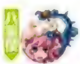


分享一下在游戏中遇到的趣事吧~

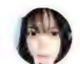


趣事啊，太多了，基本上都是写在打本的时候自己固定队才懂的梗，比如副本的时候突然掉线引发的团灭，某龙骑一个后跳下去自杀了什么的，之后就开始互黑~还有刷坐骑低保剩最后几次的时候出了坐骑，噫，这好像并不有趣，甚至还有些凄凉。

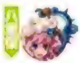




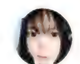
姑娘曾经作为特邀嘉宾参加过一期《FF14》的官方直播活动，来谈一谈参加这种直播活动是怎样一种体验吧（突然知乎体）。



那天是我第一次去盛大，出来接应我的是那天另外一位嘉宾小姐姐豆油油。心情的话，是紧张，非常紧张_(:3」∠)_。我这人超级容易尴尬，而且那天确实表现不太好orz，朋友都说“你赶紧说点什么呀”之类的，然而我控记不住记几啊！



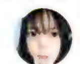
作为一名游戏玩家，特别是网游玩家，你是如何在游戏生活与现实生活之间寻找到平衡点的？



我自己的话，因为还是学生党，做到尽力而为就好啦，学业也算是比较轻松，所以也没有造成干扰。



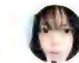
除了游戏外，姑娘还有什么兴趣爱好呢？



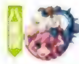
作为一个美术生当然平时喜欢画画啦！有时候会帮朋友画点东西，不管是有偿无偿，作为一个NEET这样已经很满足啦。自己平时摸鱼喜欢画些同人和小裙子~最近还沉迷看特摄剧！



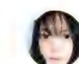
像LOLITA这种兴趣，可能在大众眼中看来还是有些特立独行的。父母是否支持你呢？



我爸爸表示：你高兴就好。其实他还是不太能接受吧，一直说这个不好看那个不好看，唉，革命尚未成功！我妈就会夸我可爱什么的，不过我还是不太敢把真实价格告诉她。



无论是游戏，亦或是其他兴趣爱好，你觉得它们对你人生最大的影响是什么？



曾经在我非常消极的时候我是靠这些来支撑自己的情绪的，可能那时候甚至有点上瘾了，不过也是多亏了这些我才没有放弃自己的爱好吧，也是通过游戏认识了一群靠谱的好队友和自己的男朋友。啊，那之前都不敢相信自己会找到男朋友诶…而且也感觉网恋很不靠谱哈哈哈哈，可能是自己运气好找到了一个靠谱的人。我和男朋友在一起也有三年多了，如果以前没有成为网瘾少女大概现在这一切也不会发生了吧。





感谢姑娘接受本次采访，最后有什么想对我们读者说的话吗？



这是我第一次被采访！之前从来没想到呢，谢谢邀请我的小姐姐！希望通过这个平台找到更多同好~也希望各位读者可以多多关注《最终幻想14》国服，感觉它在国内太低调啦，欢迎加入这个游戏成为可爱的萌新！也欢迎来摩杜纳服务器找我玩哈~ID是少名针妙丸，也借这个机会宣传一下自己的部队：二骑保护协会。诚邀各路光之战士！



•传播游戏理论•关注游戏现象•改善游戏心态•倾述游戏烦恼

玩由心生 GAME PSYCH

当看到这期的问题“游戏玩了一万小时，能成为游戏大师吗”的时候，相信不少读者会对“游戏大师”产生疑问。如果说到咱们主机游戏领域的第一人，你会想到谁？是全球奖杯 / 成就第一人，还是某位知名的主播或者 UP 主。说实话，在游戏这个大圈子里我们很难去说谁就是游戏大师了，因为缺少一个公认的评判标准。而如果把圈子放小点，集中在电子竞技之中，那么所谓的游戏大师可能就要与那些（曾经的）电竞世界冠军划上等号了。至于到底这个问题能引发我们怎样的思考嘛，接着往下看就知道啦！



版面设计 雷普利
插画绘制 西达cida

第二问：游戏玩了一万小时，能成为游戏大师吗？ QUESTION TWO

玩由心生 GAME PSYCH 有爱就能一万小时

作为辅导员的李老师和他的学生们打成一片，不仅时常和他的学生们共同交流时下的流行文化，还经常和学生们一起游玩一款名为《英雄联盟》的网络竞技游戏。李老师在谈及这款游戏时说道：“在这样一款游戏中，我和我的学生们就是共赴战场的战友，荣辱与共。现在有一个理论很流行，说是要成为某个领域的专家，需要一万小时。我相信，我的这些学生以后便会是这款游戏的大师或专家，甚至是世界冠军！”

对于上述这段文字各位读者熟悉吗？快拿出你们学校的校报看看，说不定就能在其中看到一些相同的文字以及对神奇的一万小时理论的介绍。

在某个领域坚持一万小时就能成为该领域的大师？虽然《英雄联盟》这游戏我没怎么玩，但各种主机游戏也玩了十多年了，怎么说也得有一万小时了吧！岂不是说我也是大师了？！而各位读者中那些玩了二十多年的老玩家们，不就是大师中的战斗师了？！似乎要成为游戏大师没那么困难啊。

让玩家们又爱又恨的 Steam 平台有一个统计玩家游玩时间的功能，从中我们能发现还真有不少玩家所有游戏的累积时间超过了一万小时，甚至还有单独一款游戏的游玩时间超过了一万小时。

比如这位游玩《巧克力与香子兰》达到 10001.4 小时的玩家，从他“it's okay”的评论中就能看出他色即是空的大师风范。



这位游玩《山》达到 14900 小时的玩家诠释了什么叫“山不在高，挂机则行”。（右上图）



这位游玩《盖瑞模组》达到 19659.6 小时的玩家再次证明了“沙箱 +MOD”那真是很好玩。



以上这三位玩家的数据确实超过了一万小时，先不提数据的水分，即便他们真的玩了一万小时，我们也很难认为他们就是大师了，顶多也就在他们账号的个人界面留言一句“原来你才是真的爱着这款游戏啊”。虽然普通玩家的游戏时间没他们长，但要说到游戏水平，可能也就和他们差不多。毕竟这三款游戏都太具娱乐性而缺乏竞技性，缺少一个衡量玩家游玩水平的评判机制。



•训练进程中的高原现象

在我们进行刻意训练时，训练成绩的进步并非直线式地上升，有时会出现暂时停顿的现象，这便叫做“高原现象”。高原现象与生理的极限和工作效率的绝对顶点是不同的，也不是所有的技能学习中都必然存在高原现象。高原现象在学习中是常见的，例如，许多英语学习者曾经感觉到学习到达一定的层次以后，想要再进一步地提高学习成绩变得非常困难，仿佛学习停滞不前般，即使努力也收效不大。

高原现象出现的原因，包括学习的热情下降，身体过于疲劳，旧的技能结构的限制等，其中旧的技能结构的限制可能是最重要的一个原因。技能这种相对稳定的动作系统，其每个动作成分是按一定的结构方式联系在一起的，它使人们按照某种固定的方式去完成任务。当技能的内部结构稳定，改造内部结构就变得困难，这便限制了工作效率所能达到的水平，从而导致高原现象。在这个意义上，通过改组旧的技能结构，并根据新的技能结构进行认真的训练，就能排除高原现象。

TIPS 《DOTA2》是Steam上玩家游玩总时间最长的游戏，第二名是《军团要塞2》，第三名《反恐精英 起源》，第四名《反恐精英》，第五名《文明Ⅴ》，第六名《上古卷轴Ⅴ 天际》。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 充满信仰的一万小时

在之前关于 Steam 上玩家游玩总时间最长游戏的统计中《DOTA2》远远超过了其他游戏，成为了 Steam 上玩家游玩总时间最长的游戏，不愧是“信仰 2”啊。

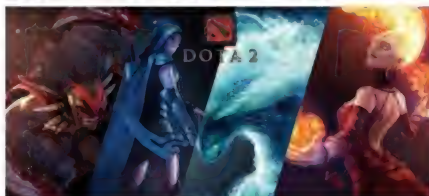
对于《DOTA2》这款极具竞技性且还有职业比赛的游戏而言，便存在了游戏水平的评判机制。比如可以通过天梯排名来判断玩家水平，再公平点，通过诸如 Dotamax 之类的数据网站来进行水平的评估。

目前个人能在 Steam 上找到的游玩《DOTA2》时间最长的玩家，是来自索马里（账号中显示）的 Vexeznas，其游戏时间目前为止达到了 24860 小时。但如果去相关网站查这名玩家的数据，会发现该玩家的水平并不顶尖，



也就比普通玩家强一些。看来这 24860 小时确实有着不少水分啊！

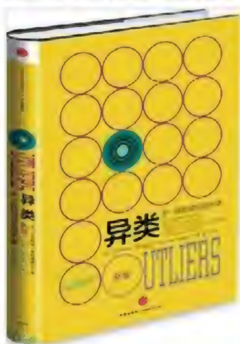
如果每天坚持玩《DOTA2》6 个小时，那么需要 3 年半多就可以达到一万小时。最早一批《DOTA2》的玩家从 2010 年就开始接触游戏，国服的《DOTA2》在 2013 年开服。能在这几年中达到一万小时的普通玩家相信还真不少，但这些游戏时间过万的普通玩家其水平能达到这个领域的大师级水平吗？很明显是很难的，至少职业玩家就会是他们冲击大师路上的一面墙。



玩由心生 GAME ❤ PSYCH 刻意训练的一万小时

其实，一万小时定律中的“一万”并非是指不多不少正好一万个小时，这可不是角色扮演中的人物等级，积累一万点经验值就能升级。“一万”只是一个平均的标准，根据自身情况的不同时间也会不同。不少世界记忆大师，仅仅只接触了几个月或一两年便成为世界冠军，而电子竞技的顶尖选手也有很多没有达到一万小时。

一万小时定律是因为美国的两本畅销书而被大众所熟知，丹尼尔·科伊尔的《一万小时天才理论》与马尔科姆·格拉德韦尔《异类》都对一万小时定律进行了阐述。而一万小时的这种说法其实是出自心理学家 K·安德斯·埃里克森 (K. Anders Ericsson) 的论文《刻意训练对于成为专家的重要性》，正如标题所“剧透”的那样，成为专家的条件之一是要刻意训练。

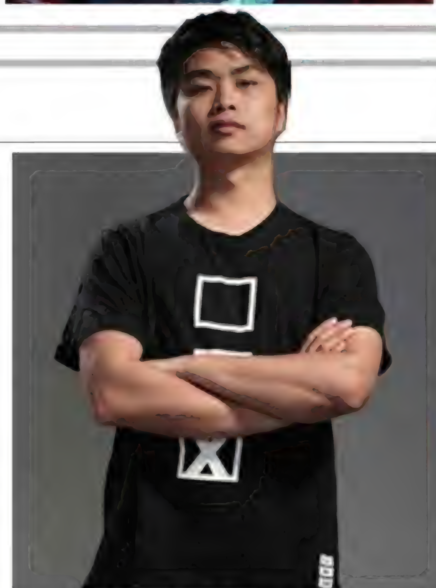


游玩不是刻意训练。这种活动没有明确的目标，只是为了使自己愉悦。所以如果是以游玩的享受心态去玩游戏，即便超过了一万小时也没法成为专家或者大师。

工作不是刻意训练。不少每天工作 8 个小时，且工作了 5 年的员工也没有成为了相应领域的专家。工作的根本目的不是为了使自己变强，而是为了生存，或者说是为了薪水。当外部目标作为了行动的动机时，便很难突破那层成为大师的屏障。

刻意训练首先得有一个明确的目标，即要成这个领域最顶尖的大师。仅仅依靠爱好或者外部动机是没法坚持长期的高强度训练的。这个刻意训练的过程会是痛苦与枯燥的，需要拥有成为顶尖大师的强大精神动力才能坚持下来。

其次，刻意训练当然也包括重复性的训练，但会比一般的重复性训练强度更高量更大，会多次面对“高原现象”（见心理小课堂）。《魔兽争霸》曾经的世界冠军 Sky 李晓峰在谈及他在打职业时，说道其每天的训练量都十分固定且惊人，少则 12 个小时，多则 19 个小时。所谓量变引起的质变，正是这个道理。



很重要的一点在于，刻意训练需要正确而及时的反馈，即刻意训练需要有专业的人员进行指导。如果重复训练的过程都是错误的，那么只会离顶尖大师的目标越来越远。这也就是为什么相同时间下职业玩家比普通玩家达到的水平更高，职业玩家能得到最及时而正确的反馈，反复改进从而达到更高水平。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 钻研“氪金”一万小时就能偷渡？

那么，是否是所有的领域都适用于一万小时定律呢？埃里克森在其论文的一开头其实就指出了定律适用于运动、艺术和科学领域。并且，埃里克森还提到一万小时定律需要一个先决条件，即一种一目了然且始终如一的因果关系。

试想，一名钻研“氪金”技巧超过一万小时的非酋能在之后顺利偷渡吗？而一名刻意训练超过一万小时的格斗游戏玩家也许便能在天梯上称霸。后面这种情况便是一目了然且始终如一的因果关系，即偶然性或者运气不会对活动水平产生太大的影响。这也就是我们时常所说的一款游戏的随机性和竞技性。游戏的随机性越强越具有作为娱乐的价值，这可以说是游戏的本质。但随着游戏领域的逐步发展，越来越多的游戏开始强调竞技性，并有了足够专业的比赛，一万小时定律便能在这些游戏中发挥一些作用。当然也存在着极具随机性与娱乐性的专业竞技游戏，我说的当然是《炉石传说》，你们去看看那些天选之人是如何战胜世界冠军的就知道了。

虽然一万小时定律一直强调的是勤奋训练，但天赋同样会对最后所取得的成就造成影响，特别是在电子游戏领域。所以，当看到某些十六七岁就出来打职业的新人时千万不要惊讶，对于天赋异禀的天才来说，达到顶级大师的时间将远远低于一万小时。

第二答：

如果能做到每天坚持不懈的刻意训练，得到及时的反馈并总结改进，再加上一些天赋，那么在竞技性强的游戏中便有可能成为大师。

ANSWER

下期问题预告 第三问：

当我们老了还会喜欢玩游戏吗？

TIPS 2005年，李晓峰在新加坡举行的WCG世界总决赛夺得《魔兽争霸3》冠军，是中国电竞第一个WCG单人项目世界冠军。2006年再次获得WCG世界总决赛冠军。

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★编辑部搬家的大好日子已经定下来了——3 月底。据说新办公室风景无敌的好，看来以后直播是有好戏了。不过新编辑部的位置距离老编辑部其实也就 5 分钟不到，所以小编们的生活并不会发生什么变化。不过届时肯定会有一番座位的争夺战，人性的真善美与丑恶即将显露无遗……

★本期杂志截稿前，新小编水无月去东京参加了《怪物猎人 ××》完成发表会，UCG 与 Capcom 的合作可谓是亲密无间了。水无月回来之后正好是杂志的截稿日，赶出两页稿子也是相当辛苦。此外他还制作了本次采访的视频，如果是以前的光盘时代，由于光盘要提前 4 天交厂，这个内容就只能留到 15 天后的下期杂志了。但视频网络化之后，水无月就可以在完成杂志之后再来制作视频内容，这样就可以赶上当期杂志，可以说是方便了很多。

★下期杂志会有《怪物猎人 ××》、《质量效应 仙女座》等大作的攻略，各种企划也是满满当当，不要错过哦！



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



Email B 上校：八重樱姐姐为什么会想到用这个名字来做笔名呢？是因为这个词容易想到吗？最近玩《崩坏学园》玩的太多，一看到八重樱就会想到那个长了兔子耳朵的巫女，然后就不自觉地脑内 P 图。



这个问题其实很早之前我在杂志上有提到过，当初刚加入编辑部时老编让我想笔名我也是苦恼了很久，只好从自己喜欢的游戏上找灵感。说到我喜欢的游戏嘛，自然少不了《零 红蝶》，里面有对双子叫黑泽沙重和黑泽八重，想到这里我的脑海中就突然蹦出了“八重樱”这个名字，而八重樱原本就是日本樱花的一种，于是就跟老编一提，立马就通过了。至于《崩坏学园》嘛，就已经是后话了。虽然在网游里不少人看到我这个名字都会说“是《崩坏》厨啊～”但实际上我真的不是，笑哭 ING.



Email 世界最初的恶意：前几个月《尼尔 自动人形》限定版开定的时候觉得 2B 小姐姐的模型做得有点粗糙，而且售价又那么高，不如买张普通版玩玩算了。结果通了游戏后就开始后悔当初为何不订黑盒限定，现在上淘宝一搜，开价全都已经翻倍了，就连单卖 2B 小姐姐的模型散货都要 500 多大洋，宝宝心里苦啊！我能怎么办？我也很绝望啊！



正所谓“早买早享受，晚买哭着求。买了悔三天，不买悔三年。当时不入手，事后贵成狗。”有些东西呢，宁可买了再后悔，也不可后悔不买啊亲！虽然我也没啥资格说你就是了，因为我现在也非常后悔没有定《尼尔 自动人形》的这套黑盒限定……不过还是有挽救的机会的，因为 4 月发售的港行中文版同样会推出黑盒限定，内容和日版完全一样！并且！并且！附送的小说也是完全汉化过的！机不可失失不再来，各位没有购买限定版的玩家，这次可不要再错过了哦！



编 | 辑 | 部
游戏风向标

尼尔 自动人形 | 5人



yoRHa部队真乱啊……不过我喜欢，嘿嘿嘿。
——在看到各种百合剧情之后八重樱露出了迷之微笑。

地平线 零之曙光 | 3人



亚萝伊，二八年华的少女，风餐露饮，日晒雨淋，食无定时，经常灰头土脸，却还是随时保持着一张粉嫩光滑的娃娃脸，我感觉每一个游戏里的女性NPC和她对话时都带着一丝羡慕恐怕不是错觉？
——发现自己年龄可能已经有女主角一倍大而且脸部皮肤有变为干橘子皮倾向的稀饭在玩《地平线 零之曙光》时发现自己从未如此觉得年华易逝。

光环战争2 | 3人



本来觉得敌人凶似虎，如今发现蠢如猪。
——打战役模式被卡的纱迦得到高人指点后轻松通关，不禁有此感叹。

超级机器人大战V | 3人



超级神仙大战V。
——玩到游戏后期的昴星团。

1-2-Switch | 3人



即便深情凝望，却难掩汹涌"杀意"。
——为啥挤奶也得看着对方？哪尼十分不解。

塞尔达传说 荒野之息 | 3人



如何评价用信用卡分期付款的方式第一时间购入NS+塞尔达却不玩的行为？
——余烬买了主机加游戏却因为没有时间玩，而被众小编纷纷吐槽。

幽灵行动 荒野 | 2人



育碧再一次制作出了一个最好玩的旅游宣传片，强烈建议转行。
——三日月操作下的幽灵小队今天依然愉快地在玻利维亚当着背包客。



Email DipperBeyond：406期Pro的评测里提到以后的杂志会评测Pro对PS VR的强化，好像后续杂志中并未看到，感觉现在网上对于Pro对VR的强化并没有很系统的评测，而现在PSVR专用游戏也越来越多，可供评测的样本也多了，个人觉得会是一个评测的好时机。



其实在春节合刊中我们已经开设了"VR乐园"栏目，但过年后由于传统大作太多，页数吃紧，再说小编们没时间，读者们对于PS VR的关注度也随之下降，所以该栏目已经停了两期了。在二三月大作热潮退去之后，我们会继续来探讨PS VR相关的话题。



Email 冰之天使：最近有点纠结，得了一笔奖金，刚好可以换一架PS4 Pro。不过这就尴尬了，旧的PS4还能操劳一下（PS4：救命啊！压榨残疾游戏机啊！），而且有的新游戏也不错想试一下（并不是非买不可那类）。但是整天觉得旧PS4那快要寿终正寝的声音不知什么时候就会嗝屁也是提心吊胆啊，而且有了VR应该用Pro才能带起来吧。希望各位小编给点意见，我该买游戏呢？还是换成Pro？

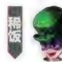


虽然之前PS4 Pro在游戏体验上并没有很大的提升，专门支持和优化的游戏也不错，但最近系统更新到4.5后，索尼为PS4 Pro提供了开启"强化模式"选项，理论上可以为所有游戏度带来一定程度的强化。尤其是帧数提升及流畅运行的稳定性等方面，同时运行VR游戏时的性能也进一步升级，这样一来PS4 Pro的吸引力明显要提高不少啊。

如果你喜欢玩《最终幻想15》《地平线 零之曙光》《尼尔 自动人形》等动作性比较强且画面表现力较高的作品，那么我觉得升级PS4 Pro是势在必行的，无论是帧数还是画面抗锯齿等方面，都能带来肉眼可以感知到的明显提升。当然如果你只玩文字冒险，那么当我啥也没说过。



Email 诚信肥宅：有一说一，小编你们不觉得《金刚狼3 殊死一战》整体给人的感觉特别像《最后生还者》吗？苍老的狼叔的外貌简直就是乔尔的翻版啊，不信请看对比图！不过论狠劲儿，艾莉还是比不过劳拉的，嗯，这小姑娘，我喜欢得很！



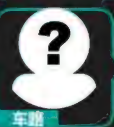
其实我个人觉得这应该还是一个美丽的误会而已，毕竟《殊死一战》的故事核心其实和《最后生还者》不太一致，而且就算是和作为灵感来源的经典漫画《暮狼寻乡》对比起来，在故事内核上都有一定的差别，所以电影更像是为休·杰克曼以金刚狼形象最后一次登上大荧幕作出告别，并给出了他的精神传承——X-23，也就是劳拉（毕竟她在漫画里现在也是继承了金刚狼的身分），这和《最后生还者》里把乔尔和艾莉之间的情感发展以及互动作为故事核心的做法不太一样，两者之间最多只是形似，但肯定没有达到神似的地步。个人看来这片子只是再次凸显了老男人配小妹妹这种组合带来的独特感觉韵味，多年前的《这个杀手不太冷》正是以此在影坛留名，多年后的《生化奇兵》中的大老爹和小妹妹还有续作《无限》中的布克和伊丽莎白，还有荣获过VGA年度游戏的《行尸走肉》中的李和小萝莉克莱门汀其实都是这样的组合，只是《殊死一战》里的组合和《最后生还者》重合度更高而已，大家实在没必要过分较真和解读，还是耐心等《最后生还者2》和传说中的《最后生还者》电影来得靠谱。



言而无信

插图：鱼骨





视频关键帧

主持人：车路

在NS公布之初就对它的便携模式相当有兴趣，3月1号在编辑部首次看到NS的实机之后，完全就被惊艳到了。小屏幕上的《塞尔达》简直太美好啦！这更加坚定了我的NS买回来就当掌机玩的念头Q_Q再加上本身也是《精灵宝可梦》的玩家，还是很期待能看到高清版的精灵们出现在NS上的。问题就是NS的体积其实并不算小，基本不可能直接装在衣服或者裤子的口袋里面，必须得另外再带一个包，个人推测老任以后单独推出一个只有掌机功能，并且体积更方便携带的NS也不是没有可能。另外一个就是目前NS的现货价已经比原价整整高出了1000块左右！（当初没有去日亚预定的我肠子都悔青了π_π）

最近刚开始入坑《精灵宝可梦 太阳/月亮》对战，曾经以为对战就像是复杂版的石头剪刀布，预估到对面会使用什么精灵或者招式就行了。但等真正玩上的时候才发现是我太年轻了，除去自身的队伍打击面和防御面需要研究透彻以外，碰到对面使用自己不熟悉的精灵的时候，还经常会出现边查手机边对战的情况...

说起来，为什么老任要把《精灵宝可梦》对战的门槛做的这么高啊，说好的老少皆宜呢！



Email justic：本来有简体中文版的游戏对玩家们来说是件大好事来着，也给了我们支持国行的一大理由，但这《重力异想世界完结篇》的简体中文版翻译得实在是无语，简直就是机翻水平。虽然索尼很快发现了问题，武人叔的危机公关处理得也很不错，但我还是想说，为何不在游戏翻译好之后做好相应的质检工作呢……希望以后国行不要再出现这种情况了，实在是有点打击我们购买国行游戏的信心啊！



简体中文游戏的汉化还是需要一个适应的过程，我们经常购买的港版中文游戏也是从PSP、PS3时代甚至是PS2时代开始慢慢积累起来的汉化经验，有些大厂在给首次知名IP进行中文汉化时也经常会出现奇怪的翻译错误（包括我最近慢慢玩的某部游戏的中文版），所以一定程度上的错译还是能够体谅。我们也希望国行游戏的汉化水准可以不断提高，为我们国内的玩家带来更多质量更好的简体中文版游戏。

UCG观影团

欢乐好声音



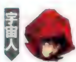
最近上映了几部很适合宅圈欣赏的电影，因此在《刺客信条》和《生化危机7》之间到底该选择观看哪一个大家争论了很久，结果不约而同选择了——《欢乐好声音》……



每一位热爱音乐的人在年轻的时候都有着一个关于音乐的梦，我当然也不例外。倒不是说我不年轻了，只是由于工作的原因没有办法再去追随那些曾经的音乐梦了。而这部《欢乐好声音》里所出现的那些情景，也许正是我们的那些音乐梦的最好诠释。电影的情结是典型的好莱坞三段式模式，但动画的出色演出与镜头的合理运用使得观影体验相当舒适，全程几乎没什么尿点。再加上各种经典流行歌曲在电影中的全新演绎，无论是听觉和视觉都得到了极致的享受。



同《爱乐之城》一样，《欢乐好声音》也是一部非常符合美国人主流价值观与审美的动画电影，观赏起来相当轻松，几处笑点都会发自内心笑得很开心，但看过之后却没有什么特别值得反复去回味的地方。虽然电影中用到了大量流行音乐，但由于我现在基本只会听ACG相关的歌曲，所以没有什么太大共鸣。但是那几只小熊猫模仿日本美少女偶像团体演唱彭薇薇名曲《忍者棒棒》时，我倒真差点把可乐全都喷出来orz。可惜注定这部电影无法给我留下什么美好回忆了，因为电影播放的时间正好是今年奥斯卡的颁奖典礼，而我曾在编辑部疯狂奶肯定能拿7项大奖的《爱乐之城》却遭遇了乌龙颁奖事件，最终只将6座小金人囊入怀中。真是一口毒奶啊呵呵……



虽然我平时听的英文歌不多，不过偶尔看看这类音乐剧还是很有意思的，标准的三段式剧情套路也百看不厌，不过有时候也会想，这种皆大欢喜的套路放到现实肯定就没那么理想了，比如大猩猩肯定到最后都得不到老爸理解，大象鼓不起没信心，母猪的老公会觉得自己带了绿帽等等……还好这是喜剧，可惜那5只小熊猫的戏份太少了！还以为有机会给她们加戏，结果直接跑了，到底是哪门子的日语词典啊！求它们唱歌的完整版！



很常见的为梦想奋斗题材，但就算是常见的题材，表现手法用得好的话也能成为佳作。这电影可以说是从头唱到尾，不同风格的歌接二连三地蹦出来，让人应接不暇，不过连我这个平时不怎么听英文歌的人都还是能听出来有不少是版权歌曲。这电影让我印象最深的就是猪妈妈的家务活那段，规律化的日常生活成为习惯之后的样子让人感慨万千。

听闻日版的《欢乐好声音》里那只参赛的蜗牛和主角的好友绵羊是宫野真守来吹替，我只想说：太合适了。



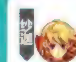
关于这部电影，我想说的都在小编寄语里了。绝对不是因为我偷懒，而是写小编寄语的时候，是接到观影感任务的前两天，而这似乎是我这半个月以来唯一值得拿出来撑撑门面的事儿了。不过必须坦白，此前编辑部在投票决定看《欢乐好声音》还是《生化危机 终章》时，我被前者的中文译名所迷惑而投了后者一票，当时要是知道电影里有我大原宿天后的歌，打死我也不会做出那样的选择。冲着五只小熊猫，妥妥的得二刷啊！



我上一次看这种歌曲这么多的电影已经是初中时候的《歌舞青春》了，而且实话实说，这种题材的电影我大多都不喜欢，例如最近的《爱乐之城》。但这部片子不一样，我第一次看到预告片已经喜欢上它了，以至于每次出新的预告片我都会自告奋勇去翻译一下。电影也和我实际想象中的一样精彩，剧情其实没多少新意，但能看到动物们唱出那些耳熟能详的流行歌曲感觉还是相当不错的。



作为刚看完《爱乐之城》的伪文青，我看这片的心情就像是读完了村上春树的《挪威的森林》后再去读什么名字长度超过20个字符的轻小说一样，大部分时候维持着一种在俯视这部片子的状态——尽管我明明是微微仰着头看完的。当然这不能阻止我在看完之后立刻打开苹果音乐把本作的原声歌曲全部下了个遍，咱可不是去过了西餐厅就拒绝吃麦当劳的人。就正如我的感受一样，这部也是一堆动物在大银幕上蹦蹦跳跳的片子甚至比《疯狂动物城》还要更老幼皆宜，加上表现优异的歌舞表演，整体观影体验是愉悦而令人满足的——感觉类似吃了一桶加了蜜糖的爆米花。但也不要对本片有任何超出其原有目标之外的期盼，它是没法回应的，而要我说真有什么可抱怨的——他们可以讲清楚最后两只老鼠被熊吃了没有吗！？这个悬念让我夜不梦寐啊！



自从去年在"电影前线"中得知这部片子的存在后，就对其无限关注。实际素质也没有人让人失望，出场的60多首金曲极大地丰富了我的歌单。个人感觉还是咱们UCG翻译的名字《动物好声音》最为传神，国内最后是翻译成了《欢乐好声音》，结果看到很多院线人士怕观众将其当成选秀节目纷纷发声正名，真是何苦来哉。这里顺便称赞一下中文版，不仅配音到位，而且还将寡姐的原创歌曲翻译为了中文版，部分台词也有变化，值得二刷。



一开始跟我讲这部影片的时候我是挺懵逼的，还以为是一部挺雷的文艺片，结果居然是一部动物动画电影。不过倒也猜的没错，的确是一部典型的美式文艺片，讲述着一群市井平民为了各自的音乐梦想而努力奋斗，而不努力的人哪怕在成功最终也会一贫如洗，然后失败的人在有梦想的人帮助下一起实现了各自的人生价值，皆大欢喜，从此人生也充满了意义，命运也因此……好吧，我编不下去了，不过电影的音乐和声优是真的超赞。

如果你喜欢 UCG，

不要容忍任何一个缺点；

如果你讨厌 UCG，

请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

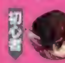

淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网在线购书频道 b.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



Email 傲娇·霾：各位小编，刚刚看完 412 期的电子版，虽然已经是深夜了，但是也有一些想说的话。作为一个任豚，这次的新主机，从 NX 开始关注到现在 NS，个人感觉还是蛮不错的，其实就冲着《塞尔达传说》的新作，我也会毫不犹豫的下手。特别是这两天盛传"《火焰之纹章》系列"首次中文化（貌似现在还没有官方消息），如果消息是真的，那任天堂给第一方和第二方游戏出越来越多的中文版也是有可能的，对于一个任豚，有了这些理由，还不下手，实在是说不过去啊。



初心者：3DS/Wii U的世代除了官方"克扣"之外，也有锁区的原因，导致了中文化游戏沦为玩家中的巨大遗憾。就算是《火焰之纹章》的中文版新作，对于港版来说也只有数字版（至少目前港任放出的消息是如此）……好在这种情况终有望在NS的世代彻底消除了，万事开头难，两个首次中文化的系列相继而至确实让人欣喜。就算不急着首发，我们也可以观望一下，期待NS的第一方游戏中文化越来越多吧。



Email 絮尘倾恬：本人是一个大爱主机游戏和 UCG 的高中生，经济条件自然不如其他人，但还总是为了深爱的游戏和 UCG 杂志忍痛割爱大笔大笔支出（在学校省吃俭用伤不起啊）。周围同龄人对主机游戏的了解宛如井底之蛙，基本上只停留在手游和网游（有时觉得他们有点可怜啊），我是不是太早入坑了啊，想来高中大部分的钱都砸在了万恶的游戏和 UCG 上了……还有，因为钱真的不多所以很想把一些老游戏卖掉再来买新的，但是一眼望去，《FF15》、《看门狗 2》、《最后生还者》和最爱的《无双》等等一个都舍不得啊，难道我注定只能源源不断地砸钱吗？一定要回我哦小编，我想你们总不忍心看着一个两眼泪汪汪的小粉丝望眼欲穿的样子吧。



三日月：作为一个首发党，我建议你把《看门狗2》给卖了吧（喂）。玩笑开到这里，考虑到读者你是还是一个高中生，自己也清楚经济条件不行，此时最好的做法就是考虑清楚再买游戏，要不然买到雷作就欲哭无泪了，此时请认准UCG的最新情报和测评！而且对于手上这几个游戏和你还是一个高中生，放心吧，你通关的速度是跟不上游戏推出速度的。

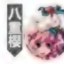


Email 麦粉：拿到 413 期之后，发现了这个小册子，瞬间就决定买一张《地平线 零之曙光》的游戏，然后把它装进去。感觉又回到了 PS3 时代，厚厚的说明书。这真·周边帅哭！（促进游戏销量了）





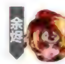
秘饭：你们别这样，你们再这样为了小册子买游戏，我们就要忍不住每期都出啦！



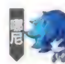
八重樱：支持饭爷，我们这期出《尼尔 自动人形》的小册子吧！



三日月：问题尼尔这期能写完整攻略，出小册子太厚啦，还是让《幽灵行动 荒野》上吧。



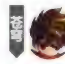
余烬：不不不不不不！新晋任饭的我表示小册子非宇宙第一神作《塞尔达传说 荒野之息》莫属！



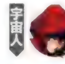
哪尼：难道不是应该让我把 NS 详尽分析做成使用手册干掉老任的原装说明书么？



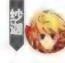
胜负师：同志们，冷静，鉴于小册子这个东西有一定的制作周期，而且每期把攻略都放在小册子上面也不太像话，所以这期还是维持原样。但是，这个点子既然读者大人们喜欢，肯定还是要继续用下去的，所以我们决定在全新改版的《PlayStation 专门志 Pro》上面继续推出，第一期暂定的选题是这期专门志的超级主打大作：《生化危机 7》！



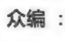
苍穹：嗯，《生化 7》说明书攻略手册会作为赠品登场，第一次尝试这么做，各位读者回头有什么意见和建议也请多向我们反馈一下。



宇宙人：写《尼尔》攻略的我表示羡慕妒忌恨！



纱迦：咪，《尼尔》的光盘盒子里说明书那一项还是塞了些东西的，放手册的空间有限，你们还是想想回头能不能做个什么 2B 小姐姐迷你画集之类的让读者大人们边玩游戏边舔吧。



众编：嘘！

本期奖品



大奖：《初音未来 歌姬计划f》文件夹1张

各类书刊电子版任选1本（5名）

问卷调查

1. 本期杂志哪个内容对你来说最为有用？
2. 看过本期的 NS 相关报道后，你是否有购入 NS 的计划呢？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 4 月 21 日，以发件日为准。

408 期奖品

《最终幻想 15》徽章 1 组（1 组 2 枚，共 5 组）

顾超	上海市
疾风之翼	835859421@qq.com
龍焱	yangzixuan1226@163.com
cllili1	cllili1@163.com
崔文琪	cwqiori@163.com

浙江文艺出版社提供的《克苏鲁神话》1 本

。	1812310933@qq.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**

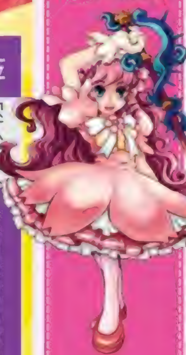
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**

邮编 **730000**

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

八重樱



★《最终幻想 15 王者之剑》终于上映了！然而却赶上了本期杂志截稿，只能抽空先拉着秋沙雨妹子去刷了一遍，等截稿后再慢慢贡献票房了。本来以为本片在大陆的票房不会太好，毕竟片源网上早就有了，又是粉丝向题材，没想到刚上映 3 天票房就已经有 900 多万了！我认识的玩家中就有人一口气买了 7 天的票，真是相当给力啊！不过其实很多人都反映说每场的观影人数并不算多，我和秋沙雨看的那场算下来也就十来个人，而且坚持等到彩蛋的只有我俩……所以各位走进影院看《王剑》的读者们，如果遇到了同样在等彩蛋的观众，相逢即是缘，赶紧互留联系方式吧 _(:3 ゝ∠)_。

☆我第一次听到《尼尔 自动人形》的结尾曲《The Weight of the World》时还没有通关，当时总觉得这歌和游戏有点违和，就像是没有玩过《月下夜想曲》却先听到《I am the wind》那种感觉一样。然后朋友跟我说，你通了 E 结局之后就明白这歌是啥意思了，等我打到 E 结局终于发现确实是这么回事……如果你们看到一台僚机叫八重，那就是我。

本期个人签名

そう休らは今、无价值でも叫ぶ，あの坏レタ世界の歌

梦叶

@前不久因为揉眼睛导致突发麦粒肿，连锁反应带来的神经痛差点让自己“爽”到上天。去医院检查开药，口服外用了两天收效甚微，经人提醒去楼下药店买了管超便宜的金霉素眼膏，用了以后第二天立马就好多了。不过为了治本和增强抵抗力，还是要乖乖遵照医生的嘱托每天摄取维生素，这里也建议各位每天用眼过度的人士，一定要注意用眼卫生，适时缓解眼部压力，还有多吃胡萝卜！嘎嘣脆！





本期个人签名

沉浸在扎堆的高分作品中无法自拔！

胜负师



【铂】二三月的好书大潮真是让我有种身体被掏空的感觉，三月后半段稍稍喘息一下，可能四五月份又会有重磅公开，涉及的是“某个类型游戏玩家绝对不会错过的招牌系列”，暂时无法公开，等待着瞬间爆炸的那一刻吧！

【金】畅玩新《尼尔》之际，对制作人天马行空的想法佩服之至，回过头来老《尼尔》并不友好的诸多设定就显得越发地不友好。好在新《尼尔》在口碑和销售上的双丰收，让老《尼尔》重制成为可能，如果白金工作室再发力一次，那《尼尔》必将从小众神作向更为大众的方向迈进，十分期待这一天的到来。

【银】之前说过想和胜子一起去看《最终幻想 15 王者之剑》的国语版，但我发现深圳居然没有一家影院上映国语版，同时排片量也无法令人满意。想给《王者之剑》补个票怎么这么难？

【铜】最近上架的这些书要是全部买下来，总共要花 643 元。给各位买买力十足的读者们敬礼！

本期个人签名

All(A2) to be(2B) nice(9s)!



三日月



上期刚提了一下《骑马与砍杀》，《骑马与砍杀 2》就公布了新画面和新情报……然而我并不在乎，我在乎的只有一个：一个能精确到年月日的发售日期。

由于经历过两次测试的缘故，本来对《幽灵行动 荒野》的游戏素质已经不抱多达希望了。结果完整版发售我玩了之后发现，实际素质还好。虽然游戏细节远远达不到另一个“荒野”，但骨子里依然是一个育碧游戏：游戏有很多缺点，然而你实际玩下去又会发现不少其他游戏没有的亮点。前一秒你还在对里面某个游戏设定或者 BUG 破口大骂，下一秒你又会被另一个细节或者优点所折服。

每天起来和睡觉前我都会问自己：今天《质量效应 仙女座》发售了吗？

本期推荐漫画：《勇者赫鲁库》。

本期个人签名

《仁王》我就试试，不会白金的。

秋沙雨



☆现在两三天打一次《TOZ》是一个不错的调剂，之前打《TOZ》都是为了给游戏做攻略（杂志和专辑各打了一次），虽然自信没漏下重要的小对话和支线，但是慢慢品味游戏却是做不到了。这次则是完全全按照自己的步调来走，虽然进度是慢得可以（将近 60 个小时了才打完第 2 个试练神殿），但是有好几个地方颠覆了我之前两个周目对一些剧情的看法，尤其是教皇的剧情，有机会的话到时候在自己的博客里说说。

★实现"《遥久 3》要是出在 PSV 上我就买两个 BOX ！"的自我承诺。



▲如此厚道的全语音，此刻不充值信仰要待到何时。

本期个人签名

买游戏不玩这很不好，然而停不下买买买的手。

纱迦

★在感冒和《荒野之息》中度过了这期杂志。我的感冒症状主要是咳嗽，咳嗽最麻烦的就是影响睡眠，导致第二天没有精力。幸好《荒野之息》素质出众，才让我充满了战斗力。只是病中控制林克在海拉尔里跑来跑去，果然还是感到了无限的寂寞感啊！

★最近看央视十套，认识了兔狲这种萌物，甚至产生了认领一只的冲动。不过编辑部里养宠物的大神还真多，特别是古林，她养的几个宠物看上去简直和异形差不多，一问价钱还不贵。什么时候等我家老人过来了，不妨也多养点儿来玩。



本期个人签名

头天早上起来看到5-1，第二天早上起来又看到6-1，这是种什么样的感受。

苍穹



◎《生化危机 7》两弹 DLC 的额外模式——"伊森绝命危机"和"杰克 55 岁的生日"都花了不少时间研究，也录制了视频攻略。不过在 b 站点击量寥寥，被观众们誉为"好看不火系列"。还是欢迎读者们去 bilibili 搜索"游戏机实用技术视频"，多多评论和发弹幕吐槽。

◎在手术室外等待的时间堪称人生最大的煎熬之一，每次看到手术室大门开启都怀着复杂的心情。一方面是期待亲人能早点平安出来，另一方面却又担心医生传来什么不好的消息。折腾了小半个月后，弄得自己也病倒了。

◎"NS 舔卡"竟然成为了一大话题。以后去闲鱼卖二手游戏，标明"古林 / 果汁舔过"，是不是会比较好卖？（坏笑）

本期个人签名

近期阅读《真田太平记》（第八卷）

水无月

有幸作为 UCG 的媒体特派人员参加了 3 月 10 日在东京举行的《怪物猎人 ××》完成发表会，并单独采访了"《怪物猎人》系列"制作人辻本良三和小嶋慎太郎。曾经作为一名普通玩家的时候，很难想像自己有朝一日能有这样的和业界制作人面对面交流的机会，在此也特别感谢香港 Capcom 的邀请以及 Carrie 和 Alex 两位香港 Capcom 公司人员的陪同。话说《怪物猎人 ××》下周就要发售了，又要回归久违的狩猎生活了呢。另外 11 日回国那天早上去池袋 Labi（日本的电器卖场）闲逛，结果这天正好是新一批 NS 的铺货日，二话不说果断排队，最后终于在库存还剩 40 台左右时拿到了 NS+《塞尔达》。顺便吐槽下目测商场里排队买 NS 的一半以上都是国人代购（远目）。

本期个人签名

每次去东京新宿都要体验一把迷宫探索的感觉。



■和两位制作人一起进入中二模式的我（笑）

余烬



▲NS 来了！我买·首·发·了！别以为我有钱，我也是刷的信用卡，这是用爱♂买的首发！个人本身就是掌机和主机双修的玩家，能有这么一台既能作为掌机又能作为主机，而且还无缝切换的游戏机，那必须得首发买买买啊！更不用说任天堂的游戏深得我心（得意脸）。当用 NS 的掌机模式玩到《塞尔达传说 荒野之息》时，我便深刻地感受到，这首发买得太值啦！

▲仔细一想，大概也是去年这个时候，我开始着手准备来编辑部做小编的一些工作。今年，我确实来到了这里，且更让人感慨的是，我为编辑部写了一份招聘宣传，并进行了今年招聘的宣传工作。纵然，游戏小编的工作是辛苦的，但好在这份工作是能够发声的，而这些所发出来的声音也许就能改变某个人平淡无味的人生。有梦想，即便缥缈，但年轻的你为何不去勇敢地追呢？而你又是那个因为我们而改变了人生的新小编吗？余烬在编辑部等待你的到来。

本期个人签名

NS的卡带真的不苦，你看我湿润的眼眶就知道了。

六等星



2月总算过去，一大波游戏压的人喘不过气，在玩的愉快过程中，却也有一丝遗憾。感觉最近发售的游戏或多或少都不尽如人意，有一种"只需要稍微调整一下就能提升体验，但是为什么没那样做？"的想法。尤其是最近玩的《尼尔》，要是后期能把吸在地上的敌人挑浮空，那么游戏体验应该更加有趣才是。（话说敌人都不能挑空，挑空技的意义在哪？）

也由于个人对最近的游戏不是很满意，不少玩家对于游戏评分也有着不小的意见。个人觉得对于打分这一点就应当苛刻，并且表明出每个人对于游戏的不同意见才对。如果大家都给一款游戏打出相似且较高的分数，那只能说要不游戏非常优秀，要不就是评分不负责了。

本期个人签名

现在游戏加分项还有一个包容分吗？



▲某个红衣白发男子好像也有相同的动作？

哪尼



◆《Sing》国内翻译成《欢乐好声音》，搞得我听到这名字后实在提不起任何兴趣，差点就错过了一部好电影。而实际观影后远远超乎我的意料之外，虽然"永不言弃定能成功"的励志剧套路并没有什么新意，但恰到好处的情感渲染，笑中带泪的桥段安排最终通过一连串盛大的歌曲串烧引燃，想不感动都难啊。

唯一的遗憾就是5只小熊猫组成的日系偶像组合戏份太少，连完整的出场机会都没有，看服装颜色和人数还以为是恶搞桃草，没想到一开口唱的却是"彭薇薇"，《きらきらキラー》、《にんじゃりばんばん》和《こいこいこい》三首歌也选得很妙，不落俗套，制作团队里肯定有我大原宿天后的真爱。然而官方原声集里并没有收录这三首歌的完整版，差评！另外好想看看日语吹替版，好奇月伯乐用蹩脚日语"骂人"的部分会怎么表现（笑）。

本期个人签名

看完《Sing》的当天晚上，立马Loop了一宿《原宿いやほい》。

稀饭



【努力工作，拼命玩】这可能是个人感觉自己对咱们杂志这个口号贯彻得最彻底的一期了，一来是游戏真心多，而且款款都是不容错过的，二来是攻略特刊，所以制作内容的任务还是挺重的，三来嘛，我玩的基本上都是我要写内容的游戏，所以光是这一期我就玩了三个Steam游戏，家用机里则在继续和《地平线》死磕的同时也把《杀出重围 人类分裂》的新DLC（可能也是最后一个？）给通了，还打了《光环战争2》的战役部分，以及蹭了蹭三日月的《幽灵行动 荒野》。拜这个塞得满满的游戏日程表所赐，我至今没有看过2B小姐姐的裙底，也没有摸过半秒钟NS，至于玩《塞尔达 荒野之息》？估计得等到什么《质量效应 仙女座》和《P5》中文版之后了，毕竟重头戏得留在最后面享受嘛。5月份想玩的游戏不多，估计就得指望着在海拉尔"烧杀抢掠"来过日子了！（无误）

本期个人签名

XOne《质量效应 仙女座》用EA Access在16号就可以开始玩联机模式了，求抱买了超级豪华版开箱开到手软的氪金大腿！



■赞美鸡神！

宇宙人



☆写完上期的寄语之后没多久，我就在港服上面找到了悄然上架的《尼尔 自动人形》并且顺便买了下来，虽然还是很贵，但相比起500起步的实体盘和日版，勉强还算是一个可以接受的价格。（信用卡账单什么的我看不到我看不到……）然而上位才打到一半左右的《仁王》就不得不先搁置一边了。

☆2017年才过了两个半月就有两款游戏让我想完整地打二回目，一款是"跳楼2"，另一款就是《尼尔 自动人形》。3月份还有P5中文版，我觉得这些游戏都够我消磨上半年了。原本去年P5日文版发售的时候就想打了，但由于当时忙得飞起，所以只能安心地等中文版。然而从目前的情况来看，似乎还要得推后一个月。

★4年前，截稿日和日语N1考试撞车，我选择了截稿。三年前，日语N1又跟截稿撞车，我选择了两者兼顾，结果截稿顺利，N1挂了，于是之后我再也不敢报名考日语。而这次，やなぎなぎ的演唱会和截稿日又愉快地撞车啦！经过了几番衡量，我可耻地选择了去演唱会……（老编 ：这个月工资你还要不！）

本期个人签名

《尼尔 自动人形》两大萌物，通讯员6O和パスカル村长。

果汁



在这个月买了NS后就没有打开过除《塞尔达》以外的游戏了，虽说也是意料之中，但这样下去机战的坑就填不上了，还是得赶紧找周末玩一下啊！说起《机战V》，这次的剧情着实吸引人，光是宇宙战舰大和号的表现就足以让人沸腾了，没想到天龙舞这个作品的喜剧效果远超想象，单独一作就完结的剧情也让人安心不少。

说起最近让人在意的游戏情报，大概就是《闪之轨迹Ⅲ w》了吧，2后期的糟糕表现曾经让我不想再去首发3代，不过看目前公布的新角色并不多，或许剧情还在可以控制的范围内。最重要的还是粉毛尤娜长得好可爱啊，真的好可爱，让人忍不住就想买首发。自己也觉得自己实在是太好哄了……

本期个人签名

沉迷塞尔达。

马修



NS 发售前，我也尝试了在日亚直邮购买，无奈每次都手慢，等到第二次终于可以购买时，VISA 信用卡的 2000 日元减免活动又到期，想了想没有特别着急玩的最终没入。结果在发售前后，眼看着大家从香港带、日亚直邮砍单又恢复订单，我也是一直眼馋心痒得要命。期间还有多个读者朋友要把日亚直邮的单子原价转给我。虽说的确是个转手就能赚几百的机会，但真赚了这钱显然也辜负了大家的好心，所以我也把这较低价格首发购入的机会留给了更想玩的朋友们。

现在每天在玩的依旧是《宝可梦 太阳 / 月亮》，虽然玩的时间不多，但因为不像以往有进度要求，所以玩得也非常惬意。

刷微博看到的 ：让你带着记忆重新回到 5 岁，你会怎么做？感觉这个可比穿越回 10 年前拼命买多买房子要难多了……

本期个人签名

同样的手机，同样那些常用APP，走的流量大概是一年前的的一倍——以上，个人感觉。

白菜



□与《塞尔达》同为 NS 首发游戏的《1-2-Switch》虽然说不上多么好玩，但作为一款聚会游戏还是合格的。媒体评分偏低的原因个人认为是试玩人数太少所致。注意这是一款“聚会”游戏，没有观众观看的话，两个人面对面玩并没有什么快乐，只会弥漫着一股尴尬的气氛，过不了一会儿就把游戏“Switch”了。

□在绝对的利益面前，什么信仰、脸皮、口碑都是不重要的。这次淘宝举报事件让我再次确信了这一点。某个地区的玩家受到牵连，店主纷纷转移阵地，小店更加难以生存。我相信做出这种事的人，绝对不是真正的玩家，只是个卑劣的投机取巧之鼠辈。电信闭关锁国已经非常恶心，如今淘宝也落到这个局面，国内玩家到底是上辈子造了什么孽？

本期个人签名

希望NS能够顺利存活并发展下去。自从GBA之后，很久没有一台任系主机能够这么吸引我了。

古林



●近期最大的一件事无疑是 NS 发售，我也有幸购入了一台，虽然目前工作忙碌还无法投入大量的时间，但《塞尔达传说 荒野之息》真的好棒好棒好棒啊 T_T……地图设计实在是太优秀了，无论如何移动视角，层次感依旧是那么好。而其他细节部分因为还没深入去玩，目前无法做太多的评价。有这么一款游戏，首发主机也值了。

●看了《一条狗的使命》，大概从 10 分钟开始就哭了整场。后来与不养狗的朋友认真地聊过这部电影，我也从中明白过来，如果没有养狗的经历，观众恐怕也只能停留在“有所触动”的层面上吧。但对于我来说，一个童年、青少年甚至于现在已经成为大人的我，狗狗始终占据着家里的一个位置。因此光是电影最开头的相遇，就已经能让我回想起许多往事，而到了中途，那些发生的日常点滴，又几乎没有例外地重叠到了自己的身上。这是一部能够勾起人回忆的电影，老少咸宜，强烈推荐给所有读者。而如果你家有爱犬，去看时千万要多准备些纸巾。

本期个人签名

贝利，你吓到我了。

三味线



◆起初一直对这季度的京都龙（《小林家的龙女仆》）不感兴趣，如今整天就想着怎么“螺旋升天”，就像着了魔一样，看来萌豚都是一个样，无法逃离既定的宿命，嘴上说不要身体却很诚实，总之先让我为悲哀的自己默哀 1s 吧。

◆身边不少朋友都购入了 NS，机子或已到手或已在路上，而《塞尔达》更可以说是人手一张的标配游戏。本人虽暂处观望状态，不过由于工作的便利也有幸蹭玩到了这款护航大作，不得不说，这作的开放式体验果真妙不可言！这不禁让我想起任天堂另一个著名的系列——《动物之森》，同样的细节出彩，同样的触动人心……或许这些游戏并不能在画面上给予人怎样的震撼或极致享受，但却真实地让我打从心底感到快乐……当然，如果群里的大佬们能忍住不剧透，我想我会更加快乐，别和我说什么塞尔达没有剧情，我就是要看剧情，快住口（泪奔）。

本期个人签名

螺旋升天，法力无边。

乌冬



◆《SV》虽然削了法师的穿刺魔法，但是随从法师卡组依然强势，用的人还是一样多，倒是被削了哥布林法师的 OKT 妖精的使用率有所下降，但是强度也仍然在前列，看来要到下个环境势力排位才会发生大变化了。说到下个环境，第四弹卡包终于公布，也是时候开始存金币为下一弹做准备了（虽然第三弹的龙族彩卡依然没抽到）。另外依稀记得早前还公布了第二弹新皮肤，不过到现在都还没有上架，难道是鸽了。

◆《铁血的奥尔芬斯》的剧情走向真是越来越谜，现在双方的立场简直就像反转了一样，这真的是要铁华团集体便当的节奏？不过按照冈妈的风格，后面肯定还藏着一手，只求发便当的时候能悠着点。

本期个人签名

手贱点了STU的SR，有点心动想上船

昴星团



★作为经常被《机战》影响到回看老片的人，这次玩完了《机战 V》立马就看起了《宇宙战舰大和号 2199》，发现这部作品里面的战舰原本就是 3D 建模，《机战 V》能还原大和号的战斗动画肯定是花下了大血本。听着动画里的台词，一想到原作是 1974 年的动画作品，似乎立马就看到了那个年代的人类对太空的研究热情和向往，不由得老泪纵横。

★在 NS 的首发日跑香港买到了机器，回来和其他几个小编玩《1、2、Switch》玩得不亦乐乎，特别是里面有个拳击手小游戏，最后要求双方连续出拳打得极其爽快（欧拉欧拉欧拉欧拉欧拉欧拉），然后第二天两手酸痛得不行，看来《1、2、Switch》是个能和小伙伴强身健体的好游戏。

★ NS 主机就目前来看，除了一些理论上能修复的 BUG 外，其他部分都做得不错，怪不得连日本那边的价格也居高不下。但目前来说游戏还是相对少了点，但相信日后会增加不少能多人游玩的游戏。

本期个人签名

《机战V》玩后感：神仙打架，凡人莫管。

多边共享

《幻影纹章》国服大版本更新上线

2月23日，《幻影纹章》国服公布了新版本——“地上篇”的消息。时值三月，《幻影纹章》的大版本更新“ZERO”正式推出，地上篇的新故事即将拉开序幕。


▲新版本公布。

《幻影纹章》是一款由日本Fuji&gumi Games开发，DeNA中国代理发行的少女战棋类手游。精妙的战斗系统讲究团队配置、战术组合和武器搭配，在博弈间为玩家带来思考的乐趣。


◀经典的战棋玩法。

丰富饱满的游戏剧情

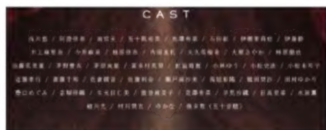
《杀戮纹章》有着独特的世界观——天上与地上世界共同组成了“异世界”，“异族”和“魔物”牢牢占据主动权，并把人类视为捕食的对象。“异族”是充满谜团的高级捕食者，拥有神授之力的他们本应监视并守护着人类；而“魔物”则是使地上世界陷入混沌的生物，拥有恶魔赐予的力量。在这般危机重重的背景下，“持有武器之名的美少女们”是对抗异形们的唯一手段，失去记忆的主人公在少女提尔芬的指引下展开了冒险之旅。

本次“地上篇”的剧情相对于之前“天上篇”是一个全新的故事，但又有所互补。新章节将会加入几位特殊的男性战士，而玩家在探索地上世界了解到新故事的同时也将会发现幻影之姬的起源之谜。


▲地上篇的男主角，名为ZERO。

芸芸战姬，强大声优助阵

宏大的冒险传奇怎么少得了伙伴的帮助，更何况她们还是美丽的战姬，上至各类骑兵，下到徒步战士，无不如是。无论是可爱萝莉，还是性感御姐，都能够成为你麾下的战士，玩家可以各取所爱组成自己的战姬队伍！日本各路人气CV献声，也给声优厨们带来不少福利。



▲豪华的声优阵容，一饱耳福。

多样化育成，绽放的战场之花


▶精美的角色立绘。

作为一款SRPG，角色育成同样重要。玩家通过姬强化、姬合成、姬进化、姬转生等不同方式来提升少女们的战斗力和属性，最终成为战场上一骑当千的女武神。阶梯化属性体系则提供了更为多样化的养成路径和风格，而在技能上，战姬也是各有特色，让人眼前一亮。

新版本，多个硬核要素加入

“地上篇”正式引入了阵亡系统。角色战败无法自动复活，玩家需要在该角色所阵亡的关卡中重新战斗直至原阵亡角色幸存下来且成功过关，才能得以复活。阵亡系统的引入需要玩家更加详细周密地制定策略，做到不损失战力通关。

另外，改版后所有的角色都会拥有“属性”，分为火、风、冰、雷、光、暗等六类，存在相互克制的关系，而角色技能中所附带的属性伤害也将带有额外补正。属性对战场的影响不亚于兵种相克，对于属性相克法则与相关技能的运用将会更加考验玩家对于游戏的理解。



◀每一位角色都拥有自己的属性。

新功能，武器炼成

工欲善其事必先利其器，除了制定优秀的策略技巧外，拥有一把神兵同样重要。新版本加入了武器炼成系统，使用相同武具为素材便可以进一步提升其属性。



▲炼成造就高级武器。

专属礼包上线

此次大版本更新，想必会为玩家们带来全新的体验，喜欢战棋或者二次元游戏的玩家不妨试一试。扫描下方的二维码下载游戏，便可以得到特别礼包，包含稀有角色与游戏道具，机会难得。


▲特别礼物——五星稀有角色“布里欧纳克”。


▲游戏下载。